

Año 2 N° 13 - $ 9.90.-
EDITORIAL NEWCO
TOP Kids
PRIMER AÑO
NUMERO ANIVERSARIO
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
GANÁ 5
VIDEO GAME DEL MES
TOURNAMENT NBA JAM EDITION
SHANG TSUNG
El Dueño del Mortal Kombat

Si querés...

... dejar mensajes para el programa.

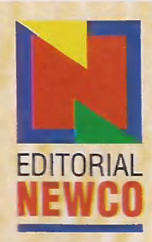
... participar de los sorteos y concursos.

... anotarte para participar en los combates.

... dejar trucos o pedirlos...

llamá a la linea **Top Kids**

0-600-1234-4



STAFF

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
Fernando Salas
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Ilustración
Gustavo Regalado
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Promoción
Carlos Robbiano
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Martín Rímoli

Fotocromía
Centrográfica s.r.l.
Reconquista 741. Cap
Tel.: 315 - 3980
Impreso el 25 de marzo de 1995 en los talleres de Editorial Perfil s.a. (California 2715/31 Cap. Tel.: 287050/0041 al 44)
Distribución Cap. y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc. (E. de Luca 1650 Cap. Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836 Tel.:304-9377)
Colaboradores
Coyote Barolo
Washington Báez
Otto Scharemberg
Emiliano Polijronopulos
Tef
Aki
As

N° de Propiedad Intelectual 375.521

EDITORIAL

Tu revista cumple un año



Y llegó el día del primer aniversario. El día en que tu revista cumple un año de vida. ¿Te acordás de nuestro primer número con Johnny Cage en la tapa? Crecimos mucho en este tiempo gracias a vos. Las críticas, las sugerencias, los pedidos, fueron dándole forma a la publicación que hoy tenés en tus manos. Algunas secciones quedaron en el camino y aparecieron otras. ¿Por qué esos cambios? Porque leemos tus cartas y, aunque no podemos contestarlas todas, tenemos en cuenta esas opiniones y ajustamos lo que hacemos para que se acerque, lo más posible, a tu gusto. Muchas veces dijimos que Top Kids es una revista a la medida de tus sueños. Y así es. Por esa razón te digo: para vos y para nosotros, Feliz Cumpleaños.

El Dire

SUMARIO

3 **Editorial**
4 **Shang Tsung, el dueño del M. K.**
8 **Top Kids Games**
10 **Video Game del mes**
11 **Top Wings**
12 **Premios Top Kids**
16 **Top Musica**
17 **La Columna de Aki**
18 **Novedades**
20 **Algo más sobre ...**
22 **Línea 0-600: trucos**
24 **Línea 0-600: saludos**
26 **Liberato Top**
30 **Concursos & Cupones**
33 **Los insoportables están vivos**
34 **Top Trics**
38 **El club de Top Kids**
40 **Galería de Arte Pop**
44 **Bocabierta**
46 **Top Secret**
48 **Top Kids Comics**
50 **Etcétera: Mark Twain**
51 **Comic**
56 **Novedades Nuevas**
57 **Figu difícil/Horroróscopo**
58 **Game Over**

La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.



El dueño del Mortal Kombat

Contar la historia de Shang Tsung es contar todo lo que ha sucedido en esa isla del este del Mar de la China durante estos últimos mil años. Es repetir cada una de las historias que ya sabés: la de Goro, Liu Kang, Kano, Sub-Zero... la de todos. Por eso, en este número vamos a contarte lo que nunca contamos.

Cómo fue en un comienzo:

Los monjes shaolín de la Orden de la Luz suelen relatar, a quien quiera escucharla, la historia del Mortal Kombat. "Este era un torneo para grandes guerreros de todo el mundo -aseguran- y, por siglos, fue una competencia de honor y gloria... hasta que llegó un demonio hechicero llamado Shang Tsung".

Quién era Shang Tsung:

La leyenda dice que, en otra dimensión, hay un mundo exterior, mágico y misterioso que, desde hace miles de años, está dominado por el mal. El soberano absoluto de ese mundo es Shao Kahn, un feroz señor de la guerra, que quiere abrir una puerta que comunique a su mundo con la Tierra. Así, Shao Kahn y sus demonios privados gobernarían en la Tierra para siempre y condenarían a sus habitantes a una oscura y caótica existencia. Para que se abra esa puerta, un guerrero del Mundo Exterior deberá triunfar diez veces seguidas en el Mortal Kombat y así hacer posible la terrible invasión. Recordemos que cada torneo se realiza cada cincuenta años, por lo que un mortal tiene una sola oportunidad en su vida de luchar en el Mortal Kombat. Para cumplir esa fatídica misión, Shao Kahn eligió a su mejor

guerrero, el hechicero Shang Tsung.

Shang Tsung, el triunfador

Hace mil años, Shang Tsung ganó su primer combate con tremenda facilidad. Y así fue sucediendo torneo tras torneo. Pero el hechicero no se contentaba con derrotar a sus adversarios, también tomaba sus almas. De esta manera, no solamente aplacaba los deseos de Shao Kahn, sino que, también, acumulaba sus fuerzas y conservaba su inmortal juventud. Con esa actitud, por otra parte, trataba de cumplir su misión de desbalancear las energías del bien y del mal. Shao Kahn usaría el combustible de las nuevas almas para dar fuerza eterna a sus oscuros poderes.

La Historia Conocida

El resto ya es sabido. Una vez, el "invencible" Shang Tsung fue derrotado por un monje de la Orden de la Luz llamado Kung Lao y, por esa causa, retrocedió hasta las profundidades del Mundo Exterior. Desde allí regresó envejecido y débil por haber fallado. Claro que, buscando apaciguar a Shao Kahn, traía a Goro, mitad hombre, mitad dragón, para que, bajo su tutela, pudiera hacer lo que él no pudo. La demoníaca tarea recomenzaba con el mismo y tremendo objetivo: abrir la puerta que permitiera la invasión.

El Gran Secreto de Shang Tsung

Shang Tsung es un guerrero, y es un hechicero. Su descuido con Kung Lao le costó caro, pero fue lo suficientemente inteligente para lograr que el dueño del Mundo Exterior le diera otra oportunidad. Lo que no sabe Shao Kahn es que su guerrero tiene ambiciones muy grandes. En su cabeza bulle la idea que nunca salió de su mente: cuando las fuerzas del mal dominen la tierra, ya no será Shao Kahn el amo del universo; para ese momento, el propio Shang Tsung lo asesinará para ocupar su lugar. Por eso, cuando nadie lo escucha, suele murmurar: "No estoy conquistando la tierra para tí, Shao Kahn, lo hago para que reine el más grande de todos... ¡Yo!".

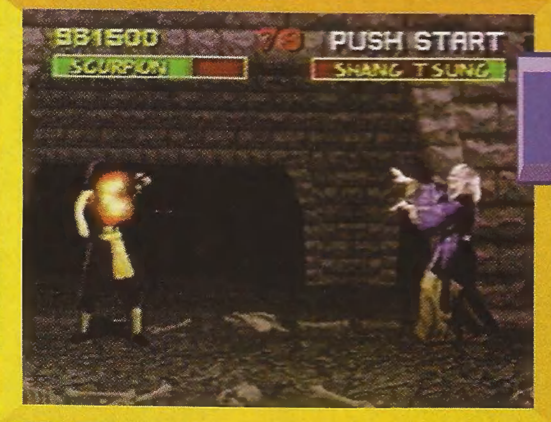
SHANG TSUNG

Shang Tsung es el luchador más hábil del torneo. Siendo viejo o no, es capaz de transformarse en cualquiera de los otros luchadores y realizar sus tomas, e incluso sus fatalities. En ambas versiones del juego, la única toma exclusiva que él puede realizar es la "flaming skull" (la calavera voladora).

En el Mortal Kombat I, Shang Tsung luchaba en forma de un viejito aún poderoso. Al ser el enemigo final, no hay forma de controlarlo y poder hacer sus movimientos. En el Mortal Kombat II, Shao Khan le devuelve toda la energía de su juventud como última oportunidad. Si fracasa una vez más, morirá...

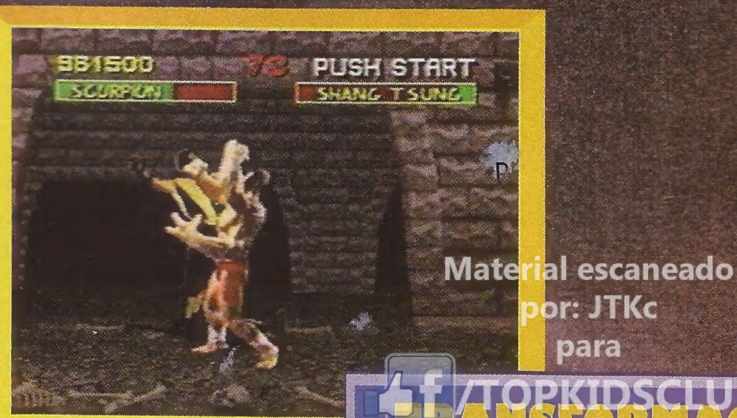
EDAD	DESCONOCIDA
ALTURA	1.70 METROS (aprox.)
PESO	70 KILOS (aprox.)
PELO	POCO
OJOS	MARRONES
ESTADO LEGAL	DESCONOCIDO
FAMILIARES CONOCIDOS	DESCONOCIDO
LUGAR DE NACIMIENTO	DESCONOCIDO
OCUPACION	SUBDITO DE SHAO KHAN

SHANG TSUNG



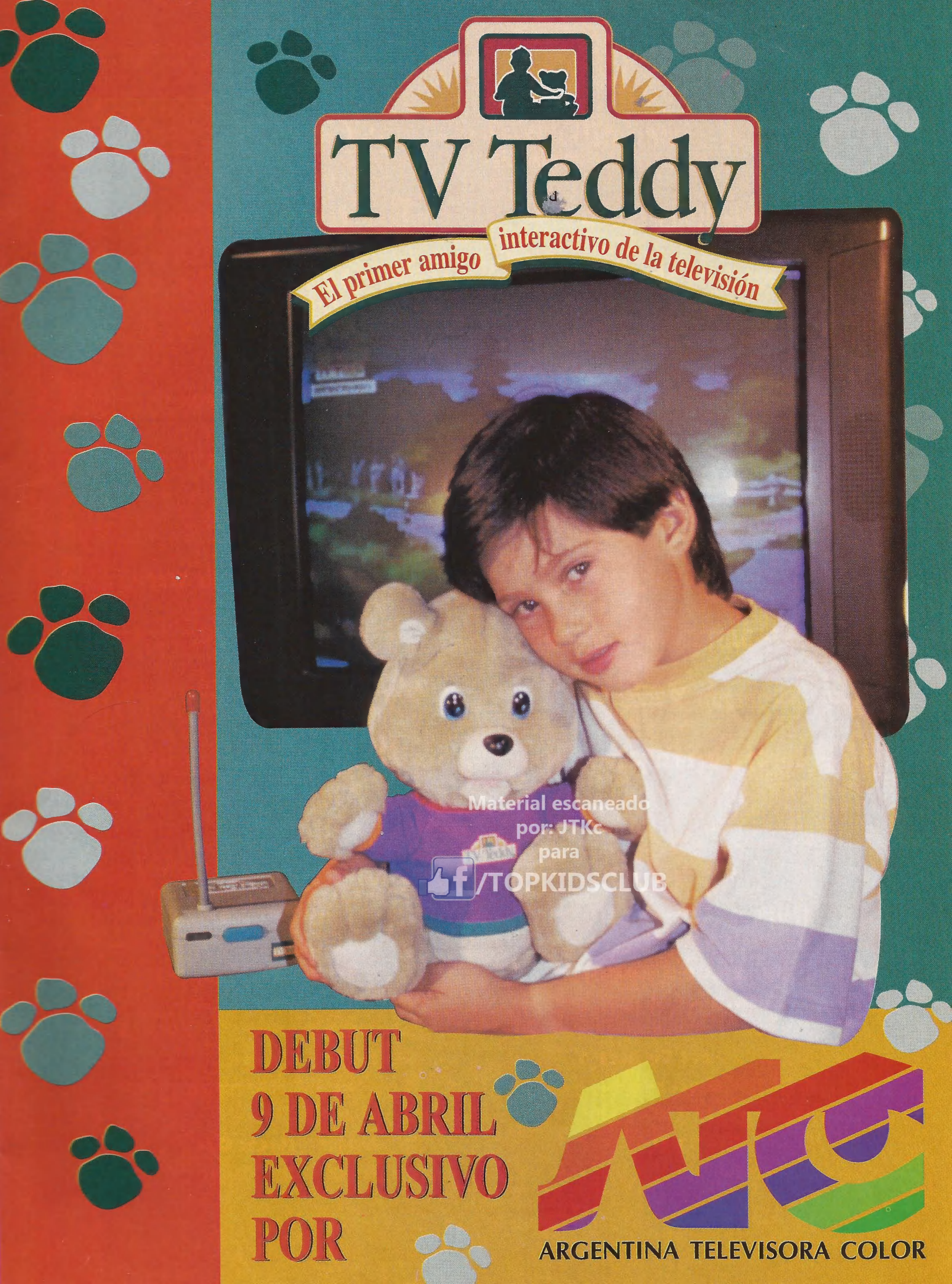
FLAMING SKULL

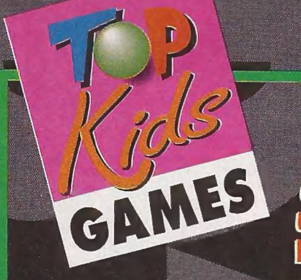
TOMAS





TRANSFORMACIONES


TV Teddy
El primer amigo interactivo de la televisión
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
DEBUT
9 DE ABRIL
EXCLUSIVO
POR
ATC
ARGENTINA TELEVISORA COLOR

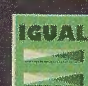


SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	Donkey Kong Country	 IGUAL
2	Mortal Kombat II	 BAJA
3	Super Punch Out!!!	 IGUAL
4	Batman and Robin	 ENTRA
5	Super Metroid	 IGUAL
6	Mickey Manía	 IGUAL
7	Super Steet Fighter II	 BAJA
8	NBA JAM (Tournament Edition)	 ENTRA
9	Megaman X2	 ENTRA
10	Kirby's Dream Course	 ENTRA



GAME BOY®

1	Contra, the Alien war	 SUBE
2	NBA JAM (Tournament Edition)	 ENTRA
3	Megaman 5	 SUBE
4	Mortal Kombat II	 BAJA
5	Wario's Land	 BAJA
6	Wario's Blast	 ENTRA
7	Tiny Toon Wacky sports	 ENTRA
8	Donkey Kong	 BAJA
9	Metroid II	 IGUAL
10	Spiderman X-man	 IGUAL

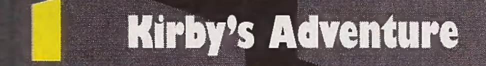
MEGA

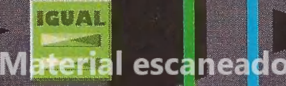
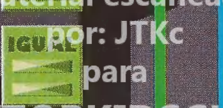
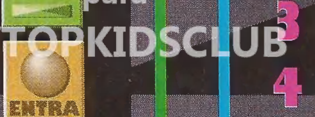
1	Mortal Kombat II	=	1
2	Sonic 3	=	2
3	Batman and Robin	↓	-
4	Terminator 2	↑	8
5	Virtua Racing	=	5
6	Super Street Fighter 2	↓	-
7	FIFA Int. Soccer	↓	6
8	Mortal Kombat	↓	4
9	Total Carvage	↑	10
10	Alien 3	↓	9

GAME GEAR

1	Mortal Kombat II	=	1
2	Alladin	↑	3
3	Tazmania 2	↑	6
4	Micromachines	↑	5
5	NBA Jam	↓	2
6	Sonic Chaos	↑	7
7	Mortal Kombat	↑	8
8	X Man	↑	10
9	Super Kick Off	=	9
10	Sonic Spinball	↓	4

Nintendo



1	Kirby's Adventure	 ENTRA
2	Punch Out!!!	 IGUAL
3	Super Mario Bros. 3	 IGUAL
4	Megaman 6	 ENTRA
5	Jungle Book	 SUBE
6	Tiny Toons	 BAJA
7	Megaman 5	 BAJA
8	Zelda II	 BAJA
9	Rampaje	 BAJA
10	Goal	BAJA

PC

1	Doom II	-	1
2	Mortal Kombat II	-	2
3	Mortal Kombat	=	3
4	Dune CD	↑	9
5	War Lords II	↑	7
6	Dune II	=	10
7	The Fighter	↓	4
8	World Cup '94	=	8
9	Street Fighter II	↑	10
10	Syndicate	↓	1



Top Kids Juguetes

VARONES

1	Stargate	↑	2
2	Street Fighter	↓	1
3	Nikko	↑	-
4	Aliens	↓	3
5	Revell	↓	4

NENAS

1	Nenuco	=	1
2	Compi Caritas	↑	3
3	Baby Chiquitín	↑	4
4	La muñeca de Reina	↓	2
5	Mamy surprise	=	5

JUEGOS DE MESA

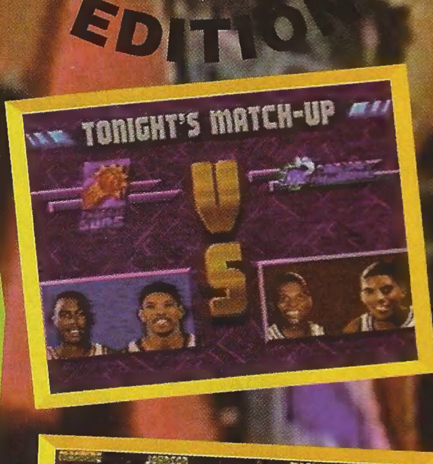
1	Pictionary Party	=	1
2	Pizzas voladoras	↑	4
3	Mouse trap	↑	-
4	Loopin'lovie	↑	-
5	Breakout	↓	2



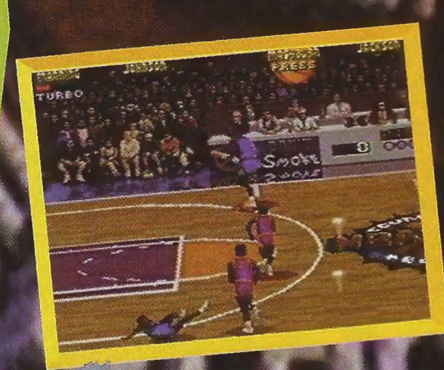
Más encestadas
Más personajes secretos
Más equipos
Más trucos
Mejores gráficos

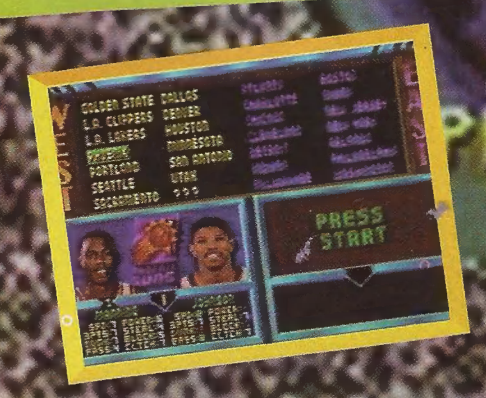
Hace aproximadamente un año atrás, había un juego de basquet muy bueno, que era el éxito del momento. Tenía muy buen control, casi todos los equipos de basquet de los Estados Unidos y un montón de secretos. El tiempo pasó, y muchos jugadores se olvidaron de este juego. Pero llegó el momento de la revancha. Vuelve NBA Jam, en su versión Tournament Edition (Edición de torneo), con más equipos, personajes, trucos y secretos. Los gráficos fueron mejorados, el control es superior y la animación de los personajes, excelente.

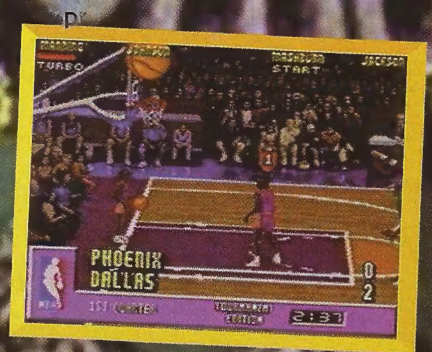






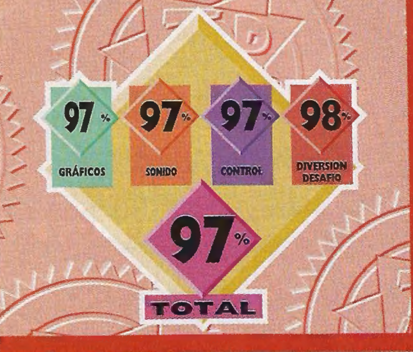






El Veredicto

Este juego es, prácticamente, el mismo NBA Jam que todos conocen, pero mejorado al máximo. Todo es parecido: la música, los gráficos y el control. Pero desde el principio vas a notar las diferencias, y te vas a dar cuenta de que tiene todo lo que le faltaba a la primera versión del juego. Mejor control, más tipos distintos de encestadas, más equipos, el relator habla más, de todo. La calidad de juego también es superior, gracias a pequeñas cosas que un jugador normal rara vez se da cuenta, como, por ejemplo, la inteligencia artificial que tiene cada jugador que controla la computadora. Ahora, estos jugadores juegan mejor, bloquean tus movidas, pero también, a veces, se equivocan, como los jugadores reales. En cuanto a los personajes secretos... lo único que te podemos decir es que en la versión de arcade había unos 70, y que la mayoría de ellos estarán en las versiones de Mega y SNES. Resumiendo un poco, NBA Jam Tournament Edition es el mejor juego de basket hasta el momento. Si te gustó el NBA Jam original, no dudes en darle un vistazo a este game.



TOP WINS

La página de los CAMPEONES

2 Super GAME BOY® de regalo!!!

TOP KIDS REVISTA
Concurso TOP WINS
Felipe Vallese 1558 (1406) o
ATC, Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal

TOP WINS es el lugar en donde vos podés mostrar tus habilidades con los videogames. De paso, te podés ganar un Super Game Boy. Hay dos formas de ganar. Por una parte, nosotros ponemos mes a mes en esta sección un record que tenés que tratar de batir, y si lo lográs (o llegas cerca), sacale una foto a tu televisor, siguiendo las instrucciones que están al final de la página. Al que mande el puntaje más alto, le regalaremos un Super Game Boy. En caso de empate, se hará un sorteo entre los que tengan el mismo puntaje.

Por otro lado, vos nos podés mandar fotos con records de cualquier otro juego que te hayas terminado o en el que hayas logrado un alto puntaje. Con estas fotos, haremos un sorteo y el que salga, ganará otro Super Game Boy.

RECORD DEL MES PARA BATIR

JUEGO	CONSOLA
Earth Worm Jim	SNES/Mega
NOTA	RÉCORD
	Terminarse el game

Este mes, el record que tenés que tratar de batir es en el game Earth Worm Jim. Sacale una foto a la última pantalla a la que llegues (y que se alcance a distinguir de las demás). Si te terminás el game, mejor.

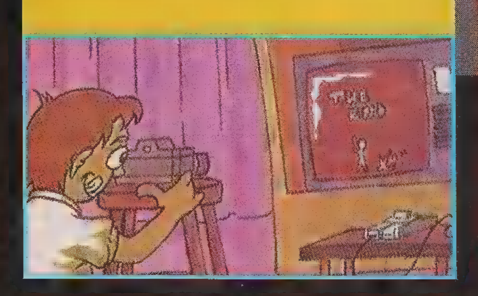


El sorteo de este mes le corresponde a Sonic 3, y el record que tenían que tratar de hacer era el de llegar a la final. El ganador es:

CARLOS MARTINEZ

FAAA... MIRÁ ESE PUNTAJE

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección y los detalles del juego (nombre del game, qué puntaje hiciste, con qué personaje, etc), junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene NO USAR FLASH y apagar las luces del cuarto para que no le dé ningún reflejo al televisor. Mantené la cámara firme. Y por favor, pongan sus datos en las fotos y cartas que nos mandan, ya que los sobres van para el concurso del arcade.





CAMPEÓN TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO:

PEDRO CASARES

Y LOS OTROS CAMPEONES: (Aunque no hayan ganado nada)

Luis Barros - Se terminó el Fifa Int. Soccer con Argentina
Antonio Gómez - Se terminó el MKI y el MKII. También mató a Noob Saibot
Antonio Gómez - Se terminó el Donkey Kong Country

Hay chicos que, apenas logran un record, nos lo envían para que lo publiquemos y además concursan por un cartucho de Super Game Boy. Ezequiel Acosta es un caso especial. El esperó hasta vencer a varios juegos y después nos los mandó todos juntos. Algunos de los que se terminó son:

Super Punch Out (invicto)
Donkey Kong Country
Pilotwins
Mortal Kombat II
Power Moves
Super Metroid
Fatal Fury Special

Recordamos que siguen en pie los concursos del Fifa International Soccer, hasta donde se lo llegan, quién se termina y/o logra más porcentaje en el Donkey Kong Country, y el de este mes: quién se termina el Earth Worm Jim.



Y te lo dijimos hace un par de meses atrás: votá para los Premios Top Kids. El tiempo pasó, y acá tenés los resultados. Los mejores (y peores) games de la historia de los videojuegos. Tenemos a los campeones en cada categoría, gráficos, sonido, aventuras, todo. Y lo mejor es que a los ganadores los eligieron ustedes, nuestros lectores. Bueno, basta de palabrerías y... ¡a los premios!

MEJORES GRAFICOS

Empezamos los premios con una categoría en la que hubo muchos nominados, y todos con muchas posibilidades para ganar. Sin embargo, hubo un juego que sobrepasó a la competencia por muchísimos votos (casi, casi, por unanimidad). Ese juego es:

DONKEY KONG COUNTRY SNES



Donkey Kong no sólo tiene unos gráficos jamás vistos en un videojuego, sino también una animación excelente. Los movimientos de cada personaje parecen prácticamente reales y, además, son bastante graciosos (como la pelea entre Donkey y su abuelo Cranky, en la presentación del game).

LOS NOMINADOS

Como en todo premio de categoría hay nominados, acá también los tenemos. Estos games resaltan por sus increíbles gráficos y efectos especiales. Estuvieron muy, muy cerca de ganar la codiciada estatuilla de los premios Top Kids.

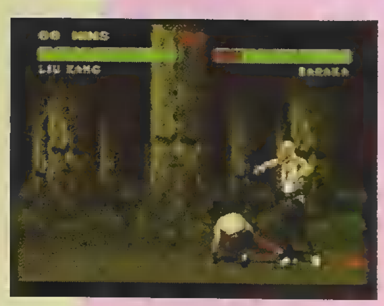


EARTHWORM JIM - MEGA

Una lombriz graciosísima y super animada

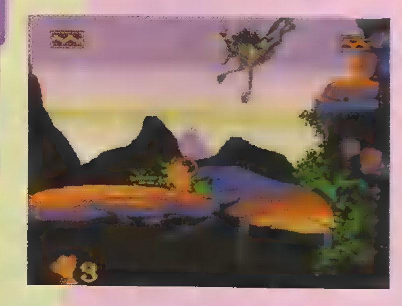
MORTAL KOMBAT II - SNES

Gráficos digitalizados de personas reales



EL REY LEON - MEGA

Un muy buen juego sacado de una muy buena película



MEJOR SONIDO

En esta categoría, hay un ganador indiscutido. Lástima que sean muy, muy pocos los que tengan este game, ya que es del 3DO.

ROAD RASH - 3DO

Lo más probable es que no conozcas este juego, así que te lo resumimos brevemente: es un game de carreras de motocicletas, en donde recorrés caminos, avenidas y rutas a más de 200 km/h, con gráficos de la calidad de un arcade. Es en CD-Rom, así que el sonido es muy real, pero lo mejor de todo son las canciones que se escuchan mientras jugás, con varios grupos conocidos como Sound Garden y The Paw. Y hay más. Por ejemplo, si no tocás nada por unos minutos, ves los videoclips reales de las bandas.

LOS NOMINADOS

En esta categoría, tenemos una lista prácticamente interminable, con títulos cuyos sonidos son alucinantes. Aquí te nombramos a algunos que casi llegan a la cima:

MORTAL KOMBAT II - SNES

Sonido casi idéntico al arcade



DONKEY KONG COUNTRY - SNES

Unas muy buenas tonadas



MICKEY MANIA - SNES

El último game de Mickey.



MEJOR HÉROE

En esta categoría, no premiamos a los juegos en sí, sino a los personajes que aparecen dentro de ellos. El personaje que más te gustó, el que más te hizo reír o sentirte un super héroe... vendría a ser algo así como el Oscar al mejor actor.



EARTHWORM JIM - SNES Y MEGA

Earthworm Jim gana este premio por su increíble animación y por la gracia que tiene este personaje, una lombriz de tierra convertida en superhéroe. Es un juego que, por varias razones, no pudimos mostrártelo en la revista, pero que, definitivamente, vale la pena darle una mirada.

LOS NOMINADOS



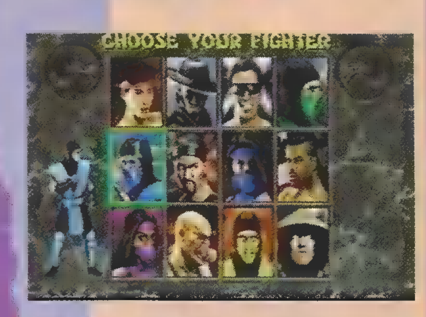
DONKEY KONG Y DIDDY

El dúo mas famoso de los videogames



SONIC

La mascota de Sega

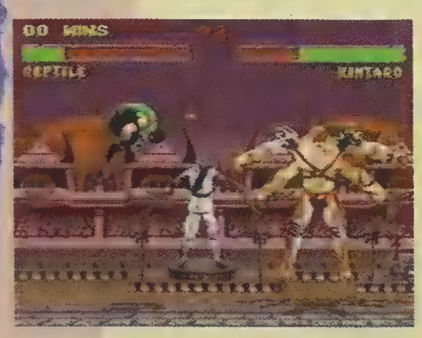


TODOS LOS PERSONAJES DEL MKII

No iban a faltar...

MEJOR VILLANO

Esta lista contiene a los peores villanos de los videojuegos, los archienemigos de tus personajes favoritos. A veces, a muchos de ellos también se los termina admirando, pero no hay que olvidarse de que son los malos de la película.



KINTARO - MORTAL KOMBAT II

Una bestia de más de dos metros de alto, mitad humano, mitad dragón y con cuatro brazos. Es capaz de "destruir" a un contrincante en pocos segundos. En resumen, una máquina perfecta para luchar y ganar en el Mortal Kombat II. No nos vas a negar que te gustaría poder controlarlo, ¿no?

PEOR GAME

Este premio va dedicado a todas las compañías que hacen juegos "chatarra" y que chicos como vos los alquilan o compran, y cuando es demasiado tarde, se dan cuenta de que no quieren ni que se lo regalen.

FIGHTER HISTORY - SNES

Un juego demasiado parecido al Street Fighter

HOME ALONE II - SNES

El juego de "Mi pobre angelito II"

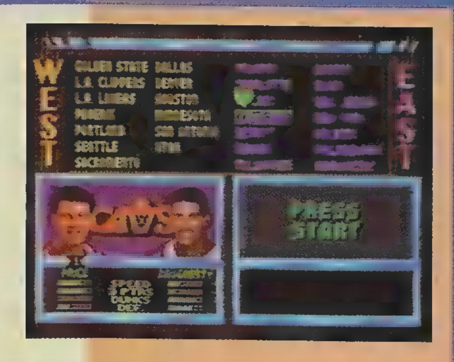
MEGA WORLD - MEGA

El juego de Megaman

Mejor juego de carreras:
ROAD RASH (3DO)

Mejor juego para 3DO:
FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Juego con tecnología más novedosa:
SONIC & KNUCLES



Mejor juego de deportes:
NBA JAM (SNES/MEGA)

Mejor juegos para PC:
DOOM



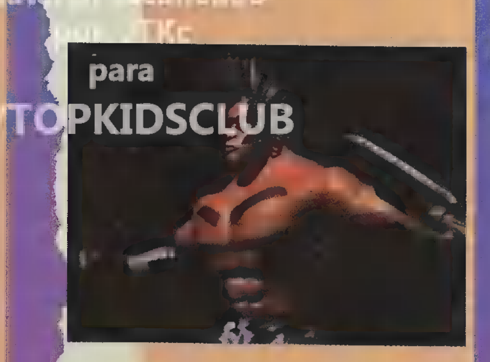
Mejor juego para Game Boy:
DONKEY KONG



Juego más sangriento:
MORTAL KOMBAT II



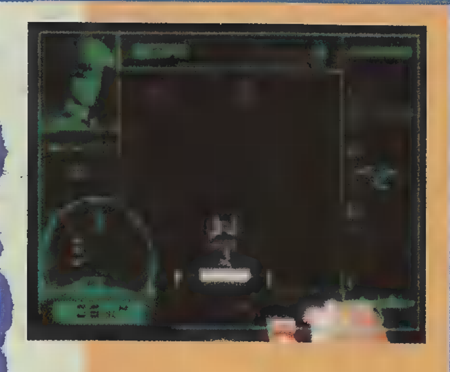
Mejor juego de aventuras:
SUPER METROID (SNES)



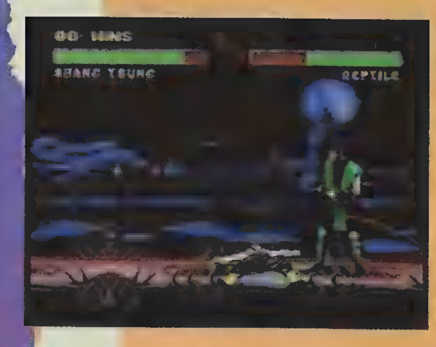
Mejor juego para Arcade:
KILLER INSTINCT

GANADOR

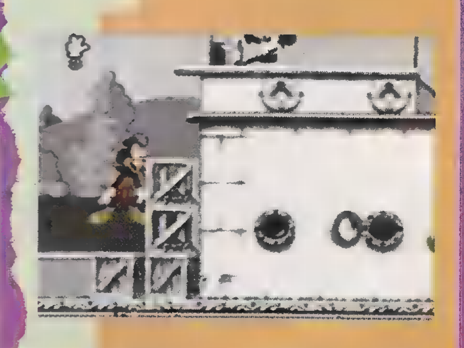
Entre los que nos enviaron cartas, sorteamos un cartucho con el mejor videojuego del año: el DONKEY KONG COUNTRY. El ganador del sorteo es JUAN MANUEL ACOSTA VILLAFAÑE. A él y a todos ustedes, gracias por participar.



Mejor juego para Jaguar:
ALIENS VS. PREDATOR



Mejor juego de lucha:
MORTAL KOMBAT II



Mejor juego para Sega CD:
MICKEY MANIA

LOS GRANDES GANADORES

A continuación, el anteúltimo Premio Top Kids. Los ganadores para las consolas más conocidas, el Mega y super Nes. Los mejores juegos que puedas encontrar para estos dos equipos. Aquí están:

MEJOR JUEGO PARA SUPER NINTENDO



MORTAL KOMBAT II

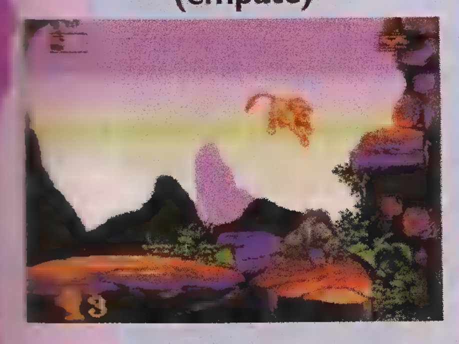
El Mortal Kombat II desató una moda, batió todos los récords y marcó una era en los videogames. Es, por mucho, el juego más conocido en todo el mundo. Y (por suerte) la versión del Super Nintendo es prácticamente idéntica a la del arcade.

MEJOR JUEGO PARA MEGA



EL REY LEON Y EARTH WORM JIM

(empate)



Estos dos juegos en sus versiones para Mega son increíbles. Cada uno tiene sus puntos fuertes, pero ambos tienen gráficos increíbles, con excelentes animaciónes de todos los personajes, sonido impresionante y mucho más. Son juegos para no perderse.

¡EL JUEGO DEL AÑO!



MEJOR GAME:

DONKEY KONG COUNTRY - SNES

¡Increíble! Sabíamos que Donkey Kong Country iba a estar en la cima o muy cerca de ella, pero jamás habíamos pensado que iba a ganar por tantos votos. Donkey Kong Country es un juego increíble, con gráficos y sonido jamás vistos sobre una consola, aventuras a montones y mucho, mucho más. Este juego es también bastante fácil de jugar, por lo que les gusta mucho a los jugadores mas pequeños. Además, tiene los bonus secretos que cuesta un poquito más encontrarlos, por lo que los jugadores más expertos se quedan enganchados con el juego, incluso después de terminárselo. Donkey Kong Country, el ganador absoluto de los Premios Top Kids.





Bueno, esperamos que hayas disfrutado de esta primer entrega de los Premios Top Kids y que los ganadores hayan sido los que vos esperabas. Dentro de un año, volveremos para que, con tus votos, se elijan los mejores videojuegos de 1995. ¡Hasta la próxima!



MUSICA NACIONAL

1	**CIRCO BEAT** Fito Paez	↑ 10
2	**PARATE Y MIRA** Los Pericos	↓ 1
3	**TRATAR DE ESTAR MEJOR** Diego Torres	↑ -
4	**EXTRAÑO SER** Zavaleta - Calamaro	↑ -
5	**MARIPOSA TEKNICOLOR** Fito Paez	↑ -
6	**VASOS VACIOS** Cadillacs	
7	**LA MEDIA VUELTA** Luis Miguel	↑ -
8	**MUSCULO** Las Pelotas	↑ -
9	**ISABEL** Los Ratones	↑ -
10	**VIRGEN DE RIÑA** Ilya Kuriaky and the Valderramas	↓ 8

MUSICA INTERNACIONAL

1	**SIMPATIA POR EL DEMONIO** Guns	↑ 4
2	**SHE'S A RIVER** Simple Minds	↓ 3
3	**BASQUET CASE** Green Day	=
4	**YOU GOT ME ROCKING** Rolling Stones	↑ -
5	**THE MAN WHO SOULD THE WORLD** R.E.M.	↑ -
6	**BANG AND BLAME** R.E.M.	↓ 10
7	**SOME DAY I'LL BE SATURDAY NIGHT** Bon Jovi	↑ 5
8	**NO MORE I LOVE YOU** Annie Lennox	↓ -
9	**THE MASK** Banda de sonido del film	↓ 2
10	**ALWAYS** Bon Jovi	↑ 6

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrá modificarlos. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.





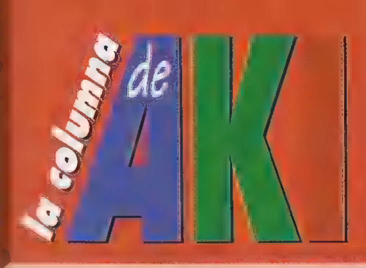


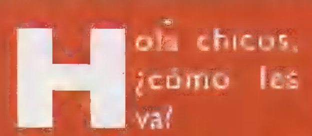




AURA INTERACTOR









Hola chicos, ¿cómo les va?
En este número, les voy a mostrar un accesorio bastante distinto a los ya conocidos de Realidad Virtual.
¡No es un casco, ni es un guante!
Se llama Aura Interactor, y es un accesorio con forma de chaleco que se pone en el cuerpo.
Está diseñado para las consolas de Super NES o Genesis / Mega.
Por dentro, este accesorio tiene un gran parlante ¿Sabés para qué? Para que puedas sentir y oír toda la acción de los juegos... ¡como si las vivieras!
Les doy un ejemplo: en games como el Contra III, Robocop vs. Terminator, donde hay muchos disparos y explosiones, todo tu cuerpo vibrará.
En games de deportes, tales como el NBA Jam o el Fifa International Soccer, sentirás también las encestadas, los puntapiés a la pelota y un sinnúmero de sonidos más.
Lo fabrica la compañía Aura Systems.
Para su instalación, necesitarás tener las conexiones de audio de tu Super Nintendo o Genesis / Mega.
En la Argentina, este accesorio todavía es difícil de conseguir, pero esperemos que pronto esté disponible en todas las casas de videojuegos.

Aki - Alexandros Polyronópulos

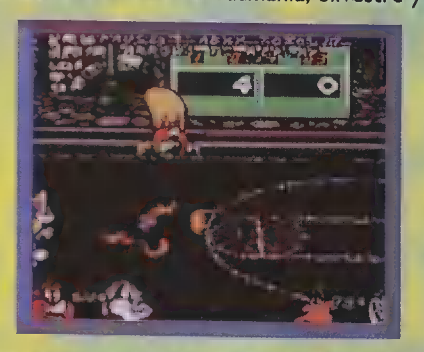


Y nos encontramos otra vez en la sección de novedades, la única en la que vos podés ver, antes que nadie, games que se están programando y que en unas pocas semanas van a salir. También te indicamos características principales de los games que mostramos y te damos el veredicto Top Kids para que tengas una idea aproximada de la calidad de los mismos.

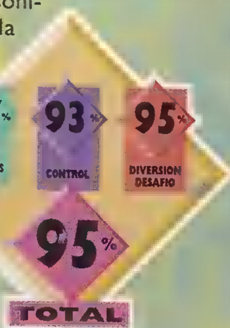




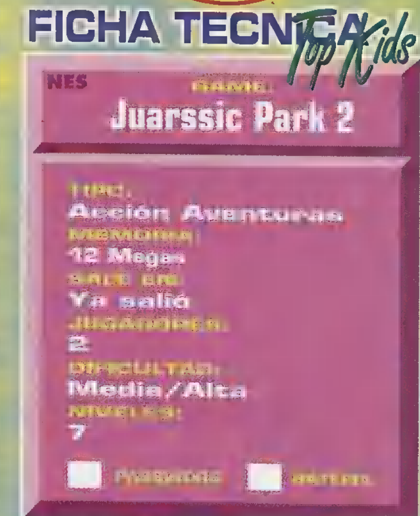
Este game es realmente una mezcla de NBA Jam con los dibujitos animados. ¿Por qué? Es simple, se trata de un juego de basket con los personajes de Looney Tunes. Podés jugar con Bugs Bunny, el pato Lucas, el demonio de Tasmania, Silvestre y



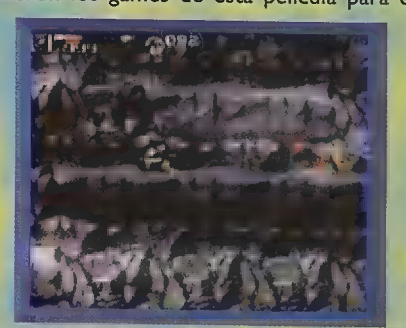
los demás personajes que ves en los dibujos animados. Las principales características de este juego son los gráficos que tiene y en especial, los sonidos, que son bastante buenos (por ejemplo, cada personaje tiene sus propios sonidos). Además, cada uno también tiene algunos movimientos exclusivos. Se puede jugar de a cuatro, si tenés el accesorio multitap.





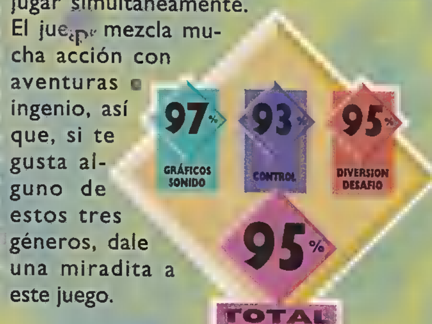


¿Se acuerdan de Jurassic Park, la película de Steven Spielberg? Una vez que fue lanzada, salieron los games de esta película para el

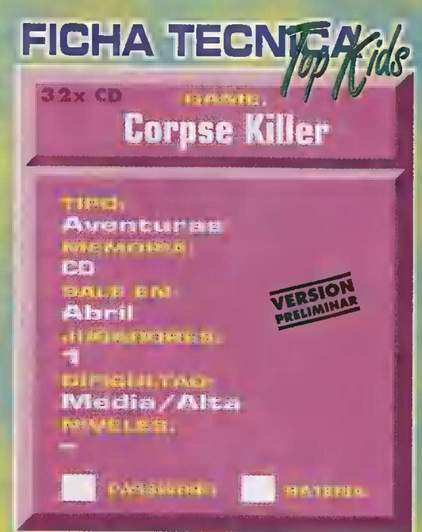


Super Nintendo y el Mega. Ahora sale Jurassic Park 2 para el Super Nintendo, que es la continuación, y su historia comienza, justamente, donde terminó la de la película. Tu deber es arreglar la situación en la isla, ya que los dinosaurios están sueltos y son muy peligrosos. Como si esto fuera poco, unos malvados científicos intentan tomar el control de la isla. Vos y un compañero pueden jugar simultáneamente.

El juego mezcla mucha acción con aventuras e ingenio, así que, si te gusta alguno de estos tres géneros, dale una miradita a este juego.



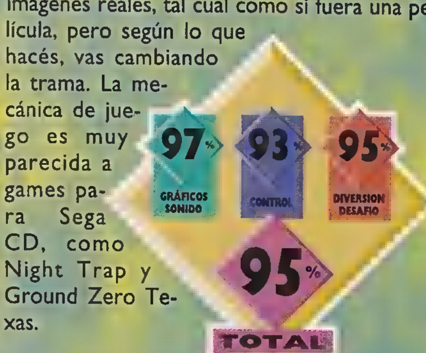




Si tenés el Mega y el Sega CD, lo único que te falta es el 32X, un accesorio que le da mucha más potencia al Mega. Con estos tres equipos unidos, podés jugar a juegos de Mega, juegos en CD-Rom, juegos para el 32X en cartucho y juegos para el 32X en CD. El game Corpse Ki-

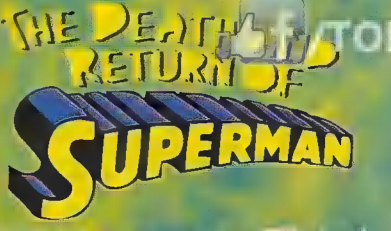


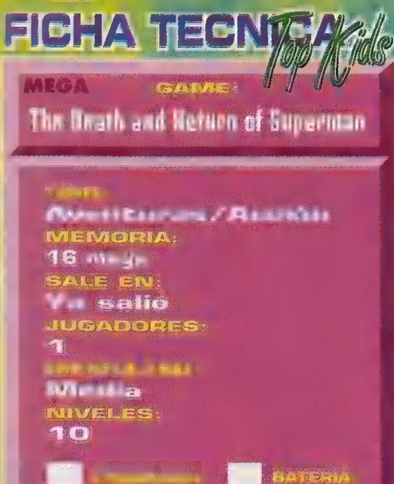
ller está para el Sega CD, pero la versión para 32X usa cinco veces más color y la pantalla es un 50% más grande. El juego, sin embargo, es exactamente el mismo. Vos ves en la pantalla imágenes reales, tal cual como si fuera una película, pero según lo que hacés, vas cambiando la trama. La mecánica de juego es muy parecida a games para Sega CD, como Night Trap y Ground Zero Texas.





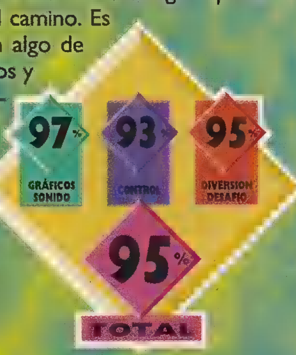






The death & return of Superman, o mejor dicho, la muerte y el regreso de Superman, es un nuevo cartucho de aventuras para el Mega con uno de los mas grandes superhéroes, Superman. La historia sigue de cerca los pasos del comic que hay en los Estados Unidos. En él, Superman termina muerto, pero (como era de esperarse), revive. En el juego vas avanzando por los niveles en forma de cualquiera de los cuatro "nuevos" Superman, luchando con todos los enemigos que se te crucen por el camino. Es un juego con algo de acción, gráficos y sonidos buenos, diez niveles y muy buen control.

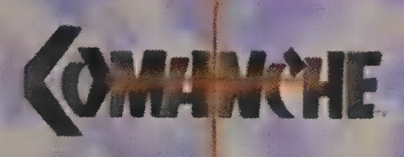






Weapon Lord es, según sus programadores y diseñadores, un juego que va a romper con todo. El juego es de lucha, muy similar al Street Fighter II, pero, aparentemente, la mecánica de juego y control de los personajes van a ser muy superior a todo lo conocido. Los personajes serán muy diferentes unos de otros: cada uno tendrá sus distintos golpes y formas de hacerlos, tendrán un botón de defensa, un movimiento para poder pegarle, aún si se está defendiendo, y otro movimiento más para "super" defenderte en caso de que ya te estuvieses defendiendo y el otro te ataque con la toma especial. Complicado, ¿no?. Aún falta mucho para el lanzamiento de este game, pero podría llegar a ser un éxito.

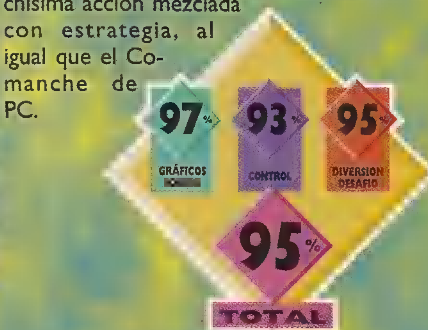






Comanche es un juego de simulación aérea (de helicopteros) que salió hace un tiempo para la PC y que rompió con todo por sus gráficos super reales. Ahora llega al Super Nintendo con gráficos jamás vistos en esta consola, ya que utiliza el nuevo chip Super Fx2 para crear terrenos y helicópteros tridimensionales, con una técnica nueva y completamente revolucionaria, distinta a los polígonos vistos en los otros games del chip Super Fx. Cuando salga, el juego tendrá muchísima acción mezclada con estrategia, al igual que el Comanche de PC.





Algo más sobre...

EL FUTURO DE LOS JOYSTICKS

Los joystics son una de las cosas más imprtantes que hay a la hora de jugar. Cada vez van avanzando más y más, y hasta te podés dar cuenta de cuando se inventó tal o cual consola al ver su joystick. En esta edición, te mostraremos como son los joysticks de varias consolas, para que te des una idea de cómo avanzan y de lo que nos espera en el futuro.

NES (NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)

La primera - y la única consola en tener tanto éxito, con más de 31.000.000. de unidades vendidas en todo el mundo. Cuando los ingenieros y diseñadores de Nintendo inventaron este equipo en 1983, dos botones les parecían mucho más que suficientes, y también venía con el Select y Start, para hacer las selecciones necesarias antes de jugar. La forma cuadrada del joystick es bastante incómoda, pero el cursor responde bastante bien.

MEGA / GENESIS

Luego del NES, Sega lanzó el Master System, un equipo de 8 bits que compitió con el NES por un tiempo, pero finalmente fracasó. Decidida a triunfar en el mercado de los videogames, Sega preparó y lanzó el primer equipo de 16 bits al mercado, el Mega (o Genesis para los usuarios americanos).

Su joystick es considerablemente mejor al del NES. La forma anatómica que tiene es muy cómoda y, además, trae tres botones y el Start (no tiene select). En la mayoría de las versiones, el cursor no es muy exacto; a veces, si uno aprieta arriba, la consola lo detecta arriba-diagonal-derecha, lo que hace un poco difícil poner algunos códigos para los trucos.



SNES (SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)

Años más tarde, Nintendo vuelve al ataque con el Super NES, una consola de 16 bits con algunas características muy buenas. Para diseñar el joystick, Nintendo contrató a varios diseñadores profesionales para que salgan con el mejor diseño posible. Y lo lograron. Es casi perfecto. Si te fijás bien, vas a ver cómo los joysticks del 3DO y el PS-X son copias con algunas mejoras o modificaciones.

El joystick del Super NES es, además de cómodo, exacto, y tiene ocho botones (incluyendo el Select y el Start).



MEGA - Joystick de 6 botones

El joystick del Mega está muy bien (salvo por el problemita del cursor). En casi todos los games, cumplía su función perfectamente, pero cuando se pusieron de moda los juegos de lucha Sega, se dio cuenta de que era hora de diseñar un joystic nuevo, con más botones.

Este joystick es compatible con muchos games, como el Street Fighter 2 y el Mortal Kombat II, y en muchos casos (como en el MKII), es necesario para poder hacer todas las tomas.



3DO

El 3DO es la mejor consola que hay hasta el momento. Su joystic es idéntico al del Super NES, salvo porque hay [illegible] botones en vez de cuatro. También tiene los mismos botones en la parte superior, los que en el SNES se conocen como L y R. El joystick trae algunas ventajas más, como, por ejemplo, poderle conectar un audífono para escuchar el game vos solito.

Al igual que la consola, los joystick son muy caros. El 3DO te trae uno solo, y si queres más, te van a costar unos $90 cada uno.

PS-X (PLAY STATION)

Esta es la primer consola de Sony, que acaba de ser lanzada en Japón y que saldrá a mediados de este año en el resto del mundo. Su joysuck es como el del Super Nintendo (y el del 3DO), pero mejorado aun mas. El control difiere un poco, tiene una especie de "mangos" para agarrarlo mejor, y en la parte superior no tiene dos botones como el SNES, sino cuatro. Éste es, hasta ahora, el joysuck más avanzado que hemos visto.



Y EN EL FUTURO...

Por supuesto, los joysticks van a seguir existiendo, mejorados y con más y más botones. Hemos visto el del Saturn, que es muy parecido al joystick de seis botones para el Mega. No conocemos aún cómo será el del Ultra 64, pero creemos que será similar al del PS-X.

Pero en el mercado de los videogames, también van a aparecer (cuando logren bajar los costos de fabricación) los accesorios de realidad virtual. Estos accesorios tendrán mucho éxito, ya que te hacen sentir estar adentro del juego. Ya salieron algunos, que no son perfectos (son los primeros, comparalos con el joystick del NES e imaginate cuando salga algo como el joystick del PS-X). También, antes de mitad de año, Nintendo lanzará el VIRTUAL BOY, una consola de 32 bits que producirá imágenes en tres dimensiones. Habrá que esperar para ver qué tan real es la realidad virtual.



PREGUNTA:

Luis Alfredo Caminos de Córdoba. Tengo un Family, un Atary y un Sega Genesis. Quiero comprar alguna consola de 32 o 64 bits.
1) El Banday Ba-X, el Saturn, el play Station y el Ultra 64. ¿Cuándo y cuánto saldrá en USA y acá? ¿Cuántos colores presentarán en pantalla? ¿Cuántos MHz tendrán de memoria?
2) El Jaguar, el Neo Geo y el 3Do, ¿cuántos colores en pantalla, qué velocidad de gráficos?
3) El Neo Geo y el 3Do, usan polígonos, cuadros por segundo, o ambas cosas en los gráficos? ¿A qué velocidad?

RESPUESTA:

Querido Luis, nos encantan las cartas de los chicos que saben tanto como vos de videojuegos. Aquí van las respuestas:
1) Esta es una pregunta muy difícil, del Banday Ba-X ni siquiera se sabe si llegará a costas americanas. El Saturn, el Play Station y el Ultra 64 son un misterio, por lo menos hasta el "E 3" (el show más importante de videojuegos del mundo a realizarse en mayo). Los colores en pantalla que pueden representar son 16.6 millones. Los MHz son una medida de velocidad. El Play Station y el Saturn andan entre los 600 y los 150, mientras que el Ultra 64 tendrá 500, sí 500 MHz.
2) Con respecto al Neo Geo, olvidate.
3) El 3Do tiene 16.6 millones de colores, usa polígonos y cuadros por segundo y la velocidad es de 66 MHz.

PREGUNTA:

La tía de Bruno de Río Turbio, Santa Cruz nos hace estas preguntas:
Sobre el Mortal Kombat II. ¿Por qué en los luchadores no aparece Hidro?
¿Por qué en el Mortal Kombat II hay más personajes que en el I?
¿Por qué se visten iguales Kitana, Mileena y Jade?
Quiero la historia de tres luchadores: Kintaro, Baraka y Shao Kahn.

RESPUESTA:

Querida tía de Bruno:
- ¿Hidro? En mi vida oí hablar de tal personaje. Quizá en el III...
- Lo de los personajes es simple: MKII es una mejora del original MKI.
- Lo de Kitana, Mileena y Jade es un poco más complicado. Mileena es el doble malvado de Kitana (Ver Top Kids N° 12) y lo de Jade es por falta de espacio en la programación. Las historias de esos personajes, con todos los detalles, aparecerán a su tiempo en nuestra revista.

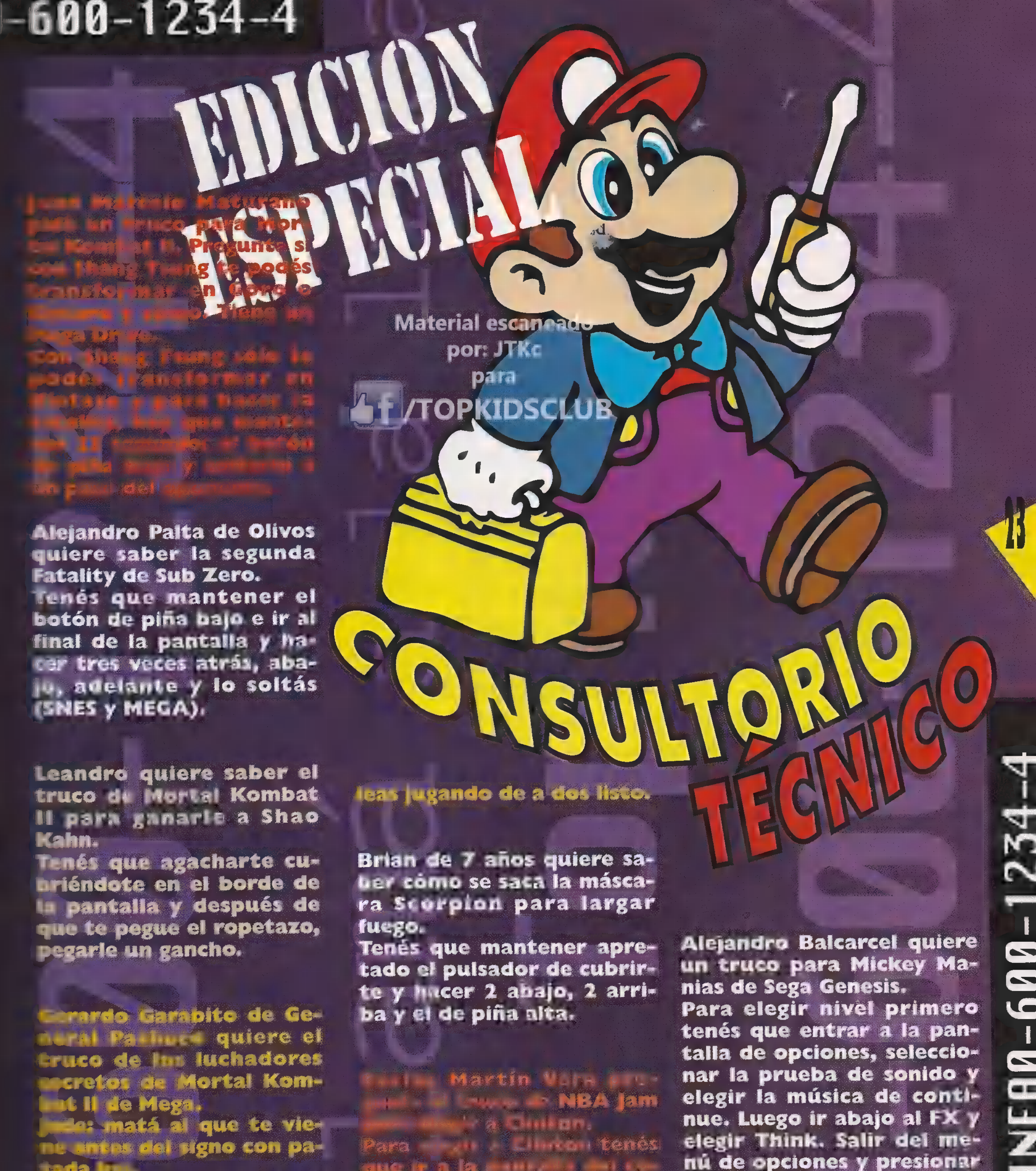
PREGUNTA:

MJR de Ciudadela Sur
1) Si uso el MK de Game Boy en el Supergame Boy, ¿se usan todos los botones de SNES?
2) Me dieron un truco para el MKII. En la pantalla de Kang's Arena jugar con Jax. Hacer dobles flawles y fatality y rápido apretar tres veces Low Kick y Block, y librás a Sonia y Kano. En SNES no funciona. Me gustaría que averigüen en Arcade.
3) Para mí en cada fase del MKII hay secretos:
Dead Poll: tirás ácido al contrario.
Kombat Tom: clavas al contrario del techo.
Wasteland: no sé (me gustaría que averigüen).
The Tower: no sé.
Livind Forest: aparecen Smoke y Jade.
The Armony: no sé, pero descubrí que en el piso, en el centro, hay un signo de admiración. Esto quiere decir algo?
The Pit II: tirás al contrario al vacío.
The portal: sacás a Smoke.
Kang's arena: supuestamente librás a Kano y a Sonya.

RESPUESTA:

Hola, MJR! Para empezar te tengo que felicitar por tus cartas. Como decís vos, basta de paroteo!
1) No. Se usan sólo los del G.B. en el control de tu Super.
2) Me parece que te mientieron. Probamos el truco y nada!
3) Te tenemos que decir que no hay trucos en TODAS, sólo en unas cuantas.
PD.: En el Wasteland no hay trucos.

PING & PONG



Juan Marcelo Maturano pide un truco para Mortal Kombat II. Pregunta si con Shang Tsung te podés transformar en Goro o Kintaro y cómo. Tiene un Mega Drive.
Con Shang Tsung sólo te podés transformar en [illegible] y para hacer la [illegible] hay que mante- [illegible] el botón de piña [illegible] y [illegible] un Fatal del [illegible].

Alejandro Palta de Olivos quiere saber la segunda Fatality de Sub Zero.
Tenés que mantener el botón de piña bajo e ir al final de la pantalla y hacer tres veces atrás, abajo, adelante y lo soltás (SNES y MEGA).

Leandro quiere saber el truco de Mortal Kombat II para ganarle a Shao Kahn.
Tenés que agacharte cubriéndote en el borde de la pantalla y después de que te pegue el ropetazo, pegarle un gancho.

Gerardo Garabito de General Pacheco quiere el truco de los luchadores secretos de Mortal Kombat II de Mega.
Jade: matá al que te viene antes del signo con patada [illegible].
Smoke: en la pantalla del portal, cuando pegues un gancho y slaga la [illegible] [illegible] abajo y start.
Noob [illegible]: ganá 15 pe- leas jugando de a dos listo.

Brian de 7 años quiere saber cómo se saca la máscara Scorpion para largar fuego.
Tenés que mantener apretado el pulsador de cubrirte y hacer 2 abajo, 2 arriba y el de piña alta.

[illegible] Martín Vera pre- [illegible] el truco de NBA Jam [illegible] a Clinton.
Para [illegible] a Clinton tenés que ir a la [illegible] y poner [illegible] y se- [illegible] la letra "K" y [illegible] "L, R, X" [illegible] a start y "A" para [illegible].

Alejandro Balcarcel quiere un truco para Mickey Manias de Sega Genesis.
Para elegir nivel primero tenés que entrar a la pantalla de opciones, seleccionar la prueba de sonido y elegir la música de continue. Luego ir abajo al FX y elegir Think. Salir del menú de opciones y presionar y mantener izquierda en la palanca por 5 segundos. Si está bien hecho, escucharás un sonido y Tadam! Pantalla abierta.

LINEA 0-600-1234-4

LINEA 0-600-1234-4

Otra Manera de Comunicarnos

La línea telefónica 0-600 de Top Kids ha prendido en los chicos. Algunos llaman para mandar saludos, otros para quemar a algún amigo, otros para felicitar a los conductores de Top Kids, otros para hacer declaraciones públicas de amor, otros para respirar y no decir nada.

Unos consejos para los chicos que nos hablan: dejen su mensaje sin apuros, queremos entenderles bien el nombre, de dónde son, a quienes saludan, queremos conocer sus opiniones sobre el mundo de ustedes y publicarlas. Reiteramos: por lo menos dejen su nombre con claridad, ¿de acuerdo?

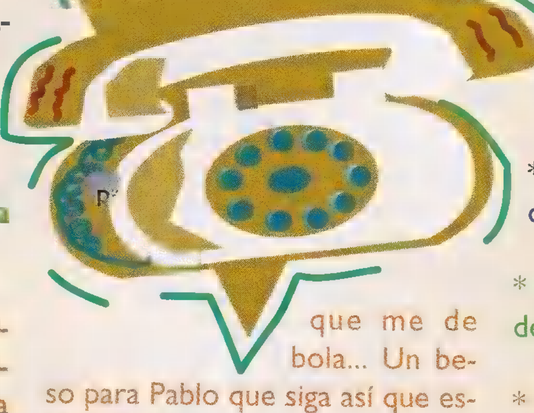
Recuerden que el valor del minuto es de $ 0.30 + IVA y que este sistema es válido únicamente para centrales digitales de Capital Federal y Gran Buenos Aires. Los chicos de las provincias -que no pueden recurrir a esta línea- piensen que "larga distancia" sale caro y que mejor es que escriban cartas.

Aquí van algunos mensajes tomados al azar:

* Me llamo Mariano, vivo en Ramos Mejía y quiero mandar un saludo a todos los que me conocen. Chau.

* Mando un saludo a Belén y a Zarina de parte de María.

* Un saludo a Betina de la Paternal, a mi papá, a mi hermano Federico, a Christian Nieto de la Paternal, a Julián que lo amo y que me de bola... Un beso para Pablo que siga así que está re-fuerte.



* Quería pedir que pasen la semana que viene información sobre Roxette, gracias.

* Quiero que pasen la historia completa de Guns'n Roses.

* Hola, soy Diego de Pablo Podestá y quiero...

* Tengo cuatro años y te quiero mucho. Chau. Gracias. Besos.

* Pablo: ¡sos divino!

* Hola... me llamo Angeles y quisiera que contaran la historia de Diego Torres o de cualquier grupo de onda. Chau, gracias.

* Hola, Pablo. Soy Liliana y vivo en San Justo y quisiera mandarte un saludo. ¡Grande! Chau.

* Quiero mandarle un saludo a Francisco y que no se olvide de su amigo Juan Manuel.

* Les mando un saludo a Ceci, a Carlitos, a Dardo, a Romina, a Daniel, a Pamela que gusta de J.J.... Me gusta mucho su programa.

* Un saludo a todos los que me conocen, a Pablo y a Aki.

* Hola... soy Julieta, tengo 5 años... y mi señorita se llama Viviana, chau.

* Soy Lucas Luciano Torres, tengo 9 años y quiero mandarle un saludo a Pablo.

* Soy Alejandro de Barrio Norte y quisiera dejar un saludo para los 4° del colegio. Un saludo para Alejandro... y para Carolina que está re-buena y quisiera quemar a Diego Montero con Carolina. Y también decirle a Pablo que es un tipo genial y que en lugar de media hora, el programa tendría que ser de una hora, porque se lo merecen. Saludos para Aki.

* Hola, soy Nicolás Salvado, tengo 12 años y quisiera preguntarle a Aki cómo se hace para rescatar a Sonya y Kano del Mortal Kombat II del Mega Drive.

* Hola, soy Diego Nicolás y quiero mandar un saludo a mi mamá, a mi papá, a mis hermanos y a Virginio Pablo y que es un plomo porque no le dice a su novia que la ama. Chau.

* Quiero saludar a Julia que es marplatense y que se va a Mar del Plata de parte de Romina, Lucía, Mariana, Karina, Adrián, Damián, Sebastián, Mariano y nadie más.

* Me encanta mirar tu programa y espero que no termine.

* Me llamo Mauro y quería dejar un mensaje para mi hermano, que se lave los dientes y para Liberato que está medio loco... y chiflado.

* Soy Ivana y quiero saludar a Top Kids y decirles que el programa está muy bien y que lo miro desde que empezó.

* Soy Ezequiel. Grande Top Kids.

* Mi nombre es Juan Luis de Villa Pueyrredón y quiero decir que Liberato es lo más grande que hay. Y quiero quemar a Darío, que ama a Gaby y tiene miedo de decírselo. Y mando un saludo a todos los que me conocen. Chau.

* Me llamo Luis Antonio Sánchez, tengo 12 años y quiero dejar un mensaje a Liberato, que tendría que tener más espacio en el programa, porque me hace reir mucho con todas las taradeces que dice. Chau.

* Soy Pablo de Isidro Casanova y mando un saludo a mi papá, a mi mamá, a mis abuelos, a todos los que me conocen y a la escuela 7.

* Hola, me llamo Susana y díganle a Liberato que no se haga el canchero, porque es flor de nabo.

Y siguen los saludos... y siguen los saludos... y siguen los saludos...Y

llamá a la linea **Top Kids**

LINEA 0-600-1234-4

¿Qué tanto lío porque cumplen un año?

Este número aniversario es un fracaso. Lo único que salva a esta revisa es la inteligente y brillante mini-revista que yo tan dignamente dirijo. Pero que más, el Dire de Top Kids, Liberato Top, cumple un verano y no hacemos tanta cascara. Claro que sí: salimos en diciembre y llegamos a abril. Ya son cinco los hermosos números que producen la alegría incontenible de todos los pequeños y no tan pequeños lectores que nos siguen. De todas maneras, y para que no digan que soy un rencoroso, envío un cálido saludo a los palandrunes que hacen esta lamentable publicación mensual que cumple un año. Y sepan todos que, para bien de las diversas generaciones de lectores que tenemos, Liberato Top seguirá aportando lo mejor de su muy conocido ingenio para bien de mi club de admiradores del país, del Mercosur y de toda América Latina. Gracias por ser como soy. He dicho.



Lo más de lo más

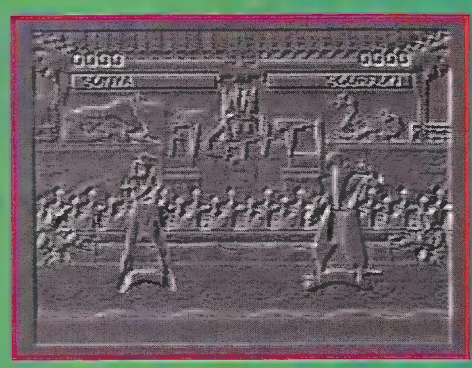
* La letra más vieja. Al parecer, la letra que más años tiene es la "O". No cambió para nada y sigue siendo redonda desde que los fenicios la inventaron allá por el año 1300 antes de Cristo. Desde entonces, uno puede escribir ¡Oh! sin mucha dificultad.

* Un colombiano que es una computadora. Jaime García Serrano, en mayo de 1989, extrajo la raíz 13 de un número de 100 dígitos en medio segundo. Seguro que te gustaría tenerlo como compañero de banco... Pero a no copiarse, ¡eh!

* Cada vez más gente. Cada día que pasa, la población aumenta más de 260 mil personas. Algo así como unas 182 personas por minuto. Si tardás diez minutos en leer Liberato Top, ya hay unas mil ochocientas personas más en el planeta. ¡Qué barbaridad!

¡Descubrí el GAME!

Ésta es una bien fácil. Un amigo mío esculpió en una piedra la pantalla de un game, y tu deber es tratar de descubrir de qué juego se trata. Pistas: En este game Shang Tsung (el viejo) se siente como en su casa.



Solución en la página 28

GRILLA TOP

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Esta vez cuando resuelvas la Grilla Top encontrarás una frase secreta escrita en una cueva de la isla del este del Mar de la China.

1) Algo que tenés que hacer sí o sí, si no querés que te aplecen.
2) Compañero de banco que se mete los dedos en la nariz y es muy cerdo.
3) Fácil. Capital de España.
4) 8 + 4 - 3 + 9 : 6 +6 : ?
5) Nombre no muy común de varón que termina en pito.
6) Arbol de hoja acorazonada, madera liviana y flores olorosas. Si te hacés un té con sus hojas, te calma los nervios.
7) Aspero, desapacible.
8) Juego de bolita: cuarta y ....
10) Lindo insulto para decirle a un tipo torpe.
11) Lo que querés darle a la chica que te gusta y te da vergüenza .
12) Número 1 de las barajas y seudónimo de colaborador de Top Kids.

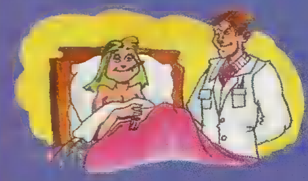
Solución en la página 28

Humor top

* Sonó el timbre que anunciaba la [illegible]ida de la escuela, y el chico le dijo a la chica:
- ¡Escuchaste! Es nuestra música favorita.
Gustavo Tacchi
Capital Federal

[illegible]

[illegible]



[illegible]

[illegible]

* La acción en el colectivo. Un pasajero totalmente borracho, para no caerse, se agarró de una señora. La mujer gritó:
- ¡Qué hace! ¡Hágame el favor de soltarme!
A lo que el borracho preguntó:
- ¿Por qué? ¿Ya se tiene que bajar?
Darío Agustín Palmieri
Rosario

* Se ha cruzado un loro con una hiena. Salió un animal que cuenta cuentos y él mismo se los festeja.
Ezequiel R. Ruiperez
Castelar

SABÍAS QUE...

La letra más difundida de todas, aquella que figura en todos los idiomas conocidos es la vocal "a". En nuestro idioma la "a" aparece en casi un 14 por ciento de las palabras. La vocal que menos suena en español es la "u". Algo más de 2 por ciento.

Canadá, el país más extenso de América con casi 10 millones de kilómetros cuadrados, tiene dos idiomas oficiales: el inglés y el francés. Su bandera es a franjas verticales roja, blanca y roja. La franja blanca es el doble más grande que las otras y en el medio tiene una roja hoja de arce.

El primer campeonato mundial de fútbol, jugado en Montevideo en 1930, fue ganado por Uruguay. Segundo salió la Argentina, tercero Yugoslavia, cuarto Estados unidos, quinto Chile, sexto Brasil, séptimo Francia, octavo Paraguay, noveno Rumania, décimo Perú, décimo primero Bélgica, décimo segundo Bolivia y último México.

El naranjo también es una planta medicinal. La cáscara de la naranja se usa como antiinflamatorio y también combate la alta presión arterial.

Unos sinónimos de "alegrar" para sentirse mejor: alborozar, regocijar, complacer, divertir y deleitar.

LIBERATO TOP

SOLUCION GRILLA

1	ESTUDIAR
2	CHANCHO
3	MADRID
4	ONCE
5	AGAPITO
6	TILO
7	BRUSCO
8	QUEMA
9	CANTA
10	GAZNAPIRO
11	BESO
12	AS

Descubrí el Game



SOLUCION

MORTAL KOMBAT I

LUCAS Un chico Top

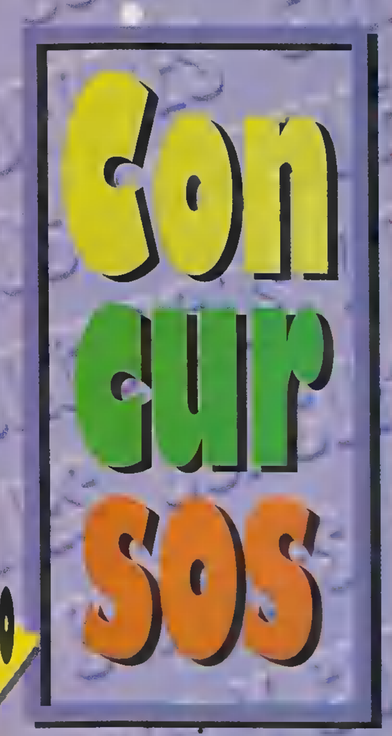


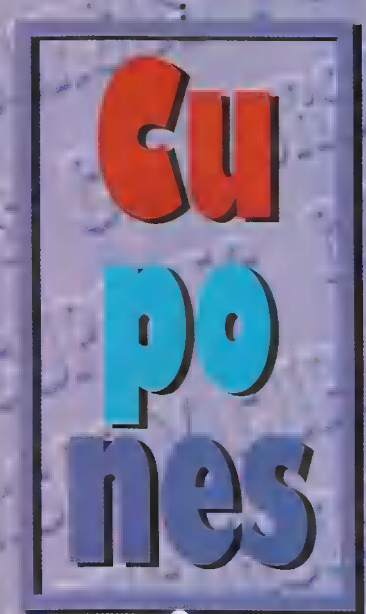






El 27 de abril se
estrena la película
que todos los chicos
están esperando
STREET FIGHTER
LA ULTIMA BATALLA
Con Jean-Claude Van Damme
Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB
Top Kids
Te invita a la premier de la película, comunicate para retirar las entradas con
ATC
ARGENTINA TELEVISORA COLOR
La linea de juguetes
STREET FIGHTER
es ...lógicamente de Jocsa





Este espacio tiene su importancia. Gracias a estos cupones podés participar de concursos y opinar. Y tu opinión, lo sabés bien, en Top Kids tiene mucha importancia. Si no fuera así, esta revista no existiría. Y esto es cierto!

Hacete socio del club Top Kids

Nombre: ....
Calle: .... N° ....
Ciudad: .... (Cod. Postal) .
Provincia: .... Tel.: ....
Fecha de Nac.: .... Documento: ....

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

- [ ] SNES
- [ ] MEGA / GENESIS
- [ ] FAMILY
- [ ] NES
- [ ] GAME BOY
- [ ] GAME GEAR
- [ ] PC
- [ ] Otra (¿cuál es?) ....

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

....
....
....

El sorteo se realizará en el último programa de ABRIL de TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Nintendo

Top Kids Music

Nacional

1) ____
2) ____
3) ____
4) ____
5) ____
6) ____
7) ____
8) ____
9) ____
10) ____

Internacional

1) ____
2) ____
3) ____
4) ____
5) ____
6) ____
7) ____
8) ____
9) ____
10) ____

Top Kids Toys

Nenas

1) ____
2) ____
3) ____
4) ____
5) ____

Varones

1) ____
2) ____
3) ____
4) ____
5) ____

Juegos de Mesa

1) ____
2) ____
3) ____
4) ____
5) ____




SUPLEMENTO PARA

GENTE GRANDE

DESPRENDE EL SUPLEMENTO Y REGALASELO A LA GENTE GRANDE DE LA CASA



PSICOSIS

Adolescentes

Período final del desarrollo humano es la adolescencia.

Corresponde a la fase de maduración sexual y que lleva al estado de adultez o adulto.

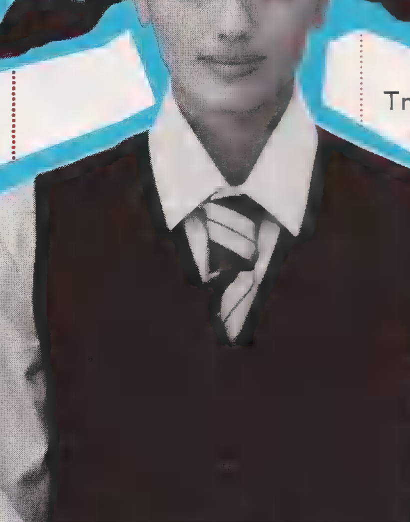
Las psicosis son relativamente raras antes de la Adolescencia, pero cuando aparecen es una brusca incidencia.

La adolescencia está influida por tensiones situacionales y psicológicas. Es una época cambiante de la vida constitucional, social y psicológica.

El problema es cómo puede adaptarse el adolescente o cómo es su intento de adaptación.

El agente psicosocial y su finalidad defensiva con el entorno social. La conducta del adolescente para conseguir un ajuste es una conducta adaptativa y generalmente, la mayoría de las veces, la expresión de fuerzas subyacentes que luchan entre sí. Aparecen síntomas que representan un esfuerzo para ocultarse a sí mismo de la verdad.

Retroceder ante situaciones difíciles, que tiene que realizar con energías. Ocultarse ante la verdad, cerrar la puerta a la vida. Buscar el camino más fácil, de comodidades y compensaciones. Tendencia a despreciar la realidad que luego le será perjudicial y a veces objetable para ellos y la sociedad. Recurrir a manifestaciones neuróticas o psicóticas de defensa que con el tiempo pueden mutilar su capacidad, y en algunos casos, incapacitarla. Ver bien sus experiencias interiores, además de lo que se observa interiormente.



Tratar siempre de que los mecanismos de integración funcionen.

Las técnicas defectuosas y nocivas del Adolescente para su adaptación tienen que corregirse como:

1) Sus reacciones, sus impulsos insistentes.



2) Falta de continuidad en sus tareas de trabajo o estudio.
3) El papel de los factores orgánicos: epilepsia, etc.
4)Sus compensaciones, avenencias con defensas, o positivas o defectuosas, como subliminaciones, negaciones, etc.
5) Sus proyecciones adjudican a otros o a su familia, ideas, y cualidades rechazadas.
6) Conflictos: no estar en paz consigo mismo.
7) Costumbres pasadas y actuales.
8) Presiones y actitudes sociales. Dificultad en adaptarse a la sociedad.
9) Hostilidad, agresividad, angustia, tendencia obsesiva, relaciones interpersonales dificultosas o inconvenientes.
10) Agotamientos.
11) Enganches y desenganches permanentes con personas, amigos, cosas.

Adolescencia (resumen)

Grandes cambios, crecimiento físico, hormonal, en conjunto con el desarrollo psicológico. Busca su identidad y asunción de roles sociales. Se producen luego tendencias y apetencias del adolescente. Aquí se produce para algunos un conflicto: Qué es lo que la sociedad le puede ofrecer o, mejor, lo que queda a la sociedad para ofrecer al adolescente y lo que este puede obtener en base a su vocación y aptitud.

La edad de la adolescencia ,que es el período de (adolescencia) crecimiento, varía entre los 13 y 20 años. Como hemos visto en el cambio de elementos físicos-psíquicos (mentales) y modificaciones sociales (imitaciones).

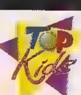
Cada adolescente vive su vida en forma distinta a otro adolescente. Pero todos crecen, cambian, tienen aspiraciones, metas, dificultades y problemas. Inmerso entre adultos éstos pueden o no aceptar la maduración del nuevo ser, y sobre todo, en algunos que necesitan cierta independencia. Deja de ser el hijo para ser una entidad única individual, con sus deseos, apetencias, necesidades y falencias. Todo diferente a lo de sus progenitores.



Recibe siempre el adolescente órdenes (más las mujeres), y a su vez son rechazados en conversaciones que solamente son para adultos o grandes. A veces se les exige responsabilidades, en ocasiones se les perdona todo aduciendo que son demasiado chiquitos. Existen adolescentes con privilegios (viajes, coches, salidas...), que ellos no lo piden, y hasta los perturba. El cariño excesivo y sobre todo, la no mesura los ahoga, hasta perjudica. No se puede identificar con modelos.

Modelos: El adolescente busca modelos pero sus héroes están en la T.V., en el cine, radio, música, etc. Hay con esto una separación lenta de sus vínculos infantiles y comienza al entrar en la adolescencia. Al principio sus héroes son deportistas, históricos, se junta con grupos paralelos. Son los momentos de la transición. A través del tiempo abandonan sus héroes por otros más dinámicos de acorde con su maduración. La identificación con estos objetos (músicos, científicos, políticos, etc.) es incorporar lo que vieron, leyeron , escucharon para sentirse seguros.

Mario Handlarz



INTRODUCCION AL MODELISMO

Juegos para Gente Grande (y Chica)

El modelismo es una afición que en la actualidad ha alcanzado un nivel muy alto en muchos aspectos - figuras, trenes, aeromodelos, embarcaciones, coches, radiocontrol, dioramas - cada una de las cuales ejercen una fascinación particular. No obstante, todos tienen que ofrecer a los demás, estimulando ideas y aportando técnicas antes reservadas a dominios específicos.

Ahora, los modelistas disponemos de una cantidad enorme de Kits y accesorios así como gran material de consulta (libros, revistas, publicaciones, etc.) lo que no existe hoy por hoy información para adquirir los conocimientos y práctica necesaria para realizar cualquier maqueta.

Desde los primeros artefactos de vapor, comenzaron a dejar a un segundo plano a los tradicionales medios de transporte terrestre, movidos por la fuerza animal. Hasta los actuales y sofisticados coches de carreras se ha recorrido un largo camino, paralelo a la revolución industrial. Los últimos cien años han visto pasar a una velocidad vertiginosa en el proceso evolutivo de unas máquinas capaces de transportar a los hombres y sus mercancías a grandes distancias en tiempos nunca antes imaginados. Estos y otros cambios han revolucionado la vida y la mentalidad de los hombres en todos los órdenes de su existencia, hasta el punto que ya no se habla de distancias, sino de tiempos. Hoy en día, el hombre posee vehículos destinados a cada uno de los fines que se propone: tractores para los trabajos agrícolas o de construcción, coches todo terreno capaces de llevar a quien conduce por lugares insospechados, pesados camiones que llevan sus mercancías de un lugar a otro de los continentes, coches suntuosos que representan elevados niveles de vida, ligeras y veloces motocicletas, vehículos para conducir sobre suelos de otros mundos...





Sobre todos ellos, el ser humano ha dejado su impronta buscando la eficacia, la belleza y la comodidad y naturalmente, también en este caso ha construido, para regocijo de todos, sus modelos reducidos a escala. De todo esto tratarán los siguientes artículos de nuestra revista. Por ella transcurrirá fijado para siempre, gracias a la fotografía, el devenir histórico del automodelismo, reducido a pacíficos modelos de plástico admiraremos la belleza de aquellos inolvidables coches.

EUGENIO VIDAURRE



LA RADIO II

La irrupción de los medios de comunicación socia:

Todo había comenzado con Guillermo Marconi, seguido por Fessenden y su experiencia de la Nochebuena de 1906. Y con el audión de De Forest y el ingenio de los pioneros. Hasta que, como contamos, apareció David Sarnoff y en su memorandum a las autoridades de la compañía americana Marconi describió, de punta a punta, la radio tal cual sería años después.

Pasada la Primera Guerra Mundial, las acciones de la Compañía Americana Marconi fueron compradas por la General Electric, que le puso un nombre más "nacionalista": Radio Corporation of America (RCA), y Sarnoff fue su director comercial. Mientras tanto, La Westinghouse, productora de equipos eléctricos, trataba de desarrollar su actividad en el campo de la telegrafía sin hilos. Pero no era sencillo hacerlo: la RCA tenía a su nombre la mayor parte de las patentes. Así que no tuvo más remedio que experimentar en radiofonía.

Frank Conrad, uno de los directivos de la Westinghouse, comenzó a realizar experiencias caseras a partir de abril de 1920. Al poco tiempo, advirtió que sus vecinos lo escuchaban con sus receptores de galena y que seguían interesados en sus transmisiones. Para no tener que hablar constantemente, Conrad hizo, sin darse cuenta, tal vez el aporte más notable a la radiofonía, le acopló un fonógrafo y la música, así, comenzó a ser el contenido natural del nuevo medio. A fines del mismo año creó la estación KDKA de Pittsburgh y comenzaron las primeras emisiones más o menos regulares.

La Primera Transmisión

¿Cuál fue la primera transmisión radial? ¿Estas que hiciera Conrad en Pittsburgh? ¿Las experiencias que realizara el mismo Marconi? Según algunos autores, la primera difusión de un programa radial se llevó a cabo en Montreal, Canadá, en 1921.

Sin embargo, quien entre al Hall del Teatro Coliseo en Buenos Aires, puede ver placas recordatorias de la primera transmisión de radio realizada en la Argentina. Ocurrió en ese escenario el 27 de agosto de 1920, día que, tiempo después, se transformó en nuestro Día de la Radiodifusión. Fue por aquellos tiempos cuando un grupo de ingeniosos jóvenes, encabezado por Enrique P. Susini, llevaron a cabo la experiencia de transmitir la ópera sacra "Parsifal", de Wagner. Susini, que fue el primer locutor, comprendió el momento histórico que se vivía, y, al comenzar la experiencia, llamó a su incipiente emisora "Radio Argentina". Se dice que ese programa fue escuchado, además de por los aficionados de la Capital Federal y sus alrededores, por los operadores de barcos, que, en navegación, estaban en las cercanías del Río de la Plata.

Se cuenta que aquella primera transmisión fue captada, también, por un buque anclado en porto Alegre, Brasil.

A los pioneros que encabezaba Susini se los llamaba "los locos de la azotea", porque realizaban sus experiencias en las terrazas de los edificios de Buenos Aires. Utilizando material de radio de la "Gran Guerra" venían trabajando en lo que sería luego la Radiofonía que conocemos, desde hacía algunos años. Supo decir Enrique Susini que el mismo Guillermo Marconi reconoció como primera transmisión ra-



dial a la que se efectuara en el Teatro Coliseo, agregando que sus propias experiencias no abandonaron el campo de la telegrafía sin hilos. Pero ya se sabe, la historia de los medios no fue escrita en esta parte del mundo y los investigadores extranjeros rara vez mencionan esta verdadera primacía argentina.

Hay que vender radios

El aparato que describió con tantos detalles David Sarnoff no fue explotado por la compañía para la cual trabajaba, sino por su competidora, la Westinghouse. El Vicepresidente de esta empresa, Harry Davis, tomó la decisión política de realizar transmisiones radiofónicas regulares al mismo tiempo que lanzaba a la venta receptores de radio. La venta de radios justificaba, por sí sola, la creación de emisoras.

La fiebre por la radio creció en todas las latitudes. Todo el mundo tenía su receptor y, casi todo el mundo, quería tener su emisora de radio. El caos comenzó a reinar en el éter. Las frecuencias se superponían y nadie podía actuar contra nadie porque la legislación no existía. Como ocurre en el reino animal del que formamos parte, a esta etapa siguió la saturación y la posterior eliminación de los menos capaces para subsistir. En otras palabras: las emisoras grandes se comieron a las pequeñas y el equilibrio natural volvió a imperar en este planeta.

Cómo financiar la radio

La venta de aparatos de radio para financiar emisoras de radio terminó en pocos años. Debían encontrarse otros caminos para mantener las crecientes estructuras de la radiofonía de la segunda década del siglo. En líneas generales, esos caminos eran dos: o el estado se hacía cargo y, mediante aportes indirectos de la población, mantenía las emisoras, o la publicidad, que indirectamente también paga la población, servía para solventar gastos e inversiones. Con excepciones, el primero de los caminos (Radio Estatal) se siguió en Europa; el segundo (radio comercial, privada) se siguió en América.

La época de oro de la radio

El interés de la gente por el primer medio electrónico fue enorme. La crisis que golpeó a la economía a partir de 1929, pareció no afectar en absoluto a la radio. Por entonces, las familias podrían privarse de los más elemental, pero no comprarse un aparato de radio.

Parecía que las transmisiones radiales eran la mejor manera de escapar a la realidad que se vivía en la década del 30.

Los grandes artistas en todas partes no trascendían si no eran escuchados por radio. Grandes orquestas, los mejores actores tenían que hacer radio "para triunfar". Hacer un paralelismo con la televisión que conocemos es lo más justo. Precisamente, la época de oro de la radio se prolongó hasta la llegada de su pariente electrónico, la televisión.

Y la razón fue sencilla: la T.V., lo primero que hizo, fue robarle el contenido a la radio, y dejó sin armas a la radio que, con amplio dominio del mercado, reinó en los hogares por tres décadas.

Pero la historia de la televisión la veremos en el próximo número de Top Kids. Habrá que esperar.

Fernando Salas



HEX: UN JUEGO DINAMARQUES

El exprime bochos

Siempre hay controversias cuando se habla del origen de los juegos. Quién sabe quién inventó el ta-te-ti. Hay quienes aseguran que fueron los chinos; otros dicen que un juego similar se practicaba en viejas civilizaciones peruanas cuando Roma todavía no había sido fundada por Rómulo y Remo. El Hex es llamado, también, el juego de los hexágonos, y tiene un remoto parentesco con el ta-te-ti: se debe unir con las propias fichas las dos bandas opuestas. El inventor del Hex -según se cuenta- fue un ingenioso danés nacido en Copenhague, que hacia 1800 dibujó el tablero que muestra la figura principal.

FIGURA 1



Juego para dos

Pueden participar dos jugadores y el tablero está formado por hexágonos unidos por sus lados, y tiene en sus lados opuestos los colores blanco y negro, tal como podemos ver.

Muchas piezas

Ambos jugadores tienen igual cantidad de piezas (uno: blancas, el otro: negras) y pueden utilizar hasta sesenta y una cada uno; claro que, difícilmente se llegue a esa cantidad.

Quién gana

Para ganar hay que lograr una línea que una los dos extremos del tablero. La línea no debe ser necesariamente recta, lo importante es que llegue de un extremo al otro. Los hexágonos de los extremos pertenecen a los dos jugadores, así que pueden ser utilizados para completar el recorrido. Los turnos, lógicamente, se van alternando... Una ficha vos, una ficha yo. Eso sí, la ficha que se coloca no puede moverse; aunque nos demos cuenta de que nos hemos equivocado. Un juego simple y entretenido.

FIGURA 2



Estos modelos son perfectos.











Parecen reales porque son







Líder mundial en modelos para armar

Fabricado en Argentina por Jocsa, bajo licencia exclusiva de Revell - Monogram

Games

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

GAME BOY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Nintendo

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

MEGA

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

GAME GEAR

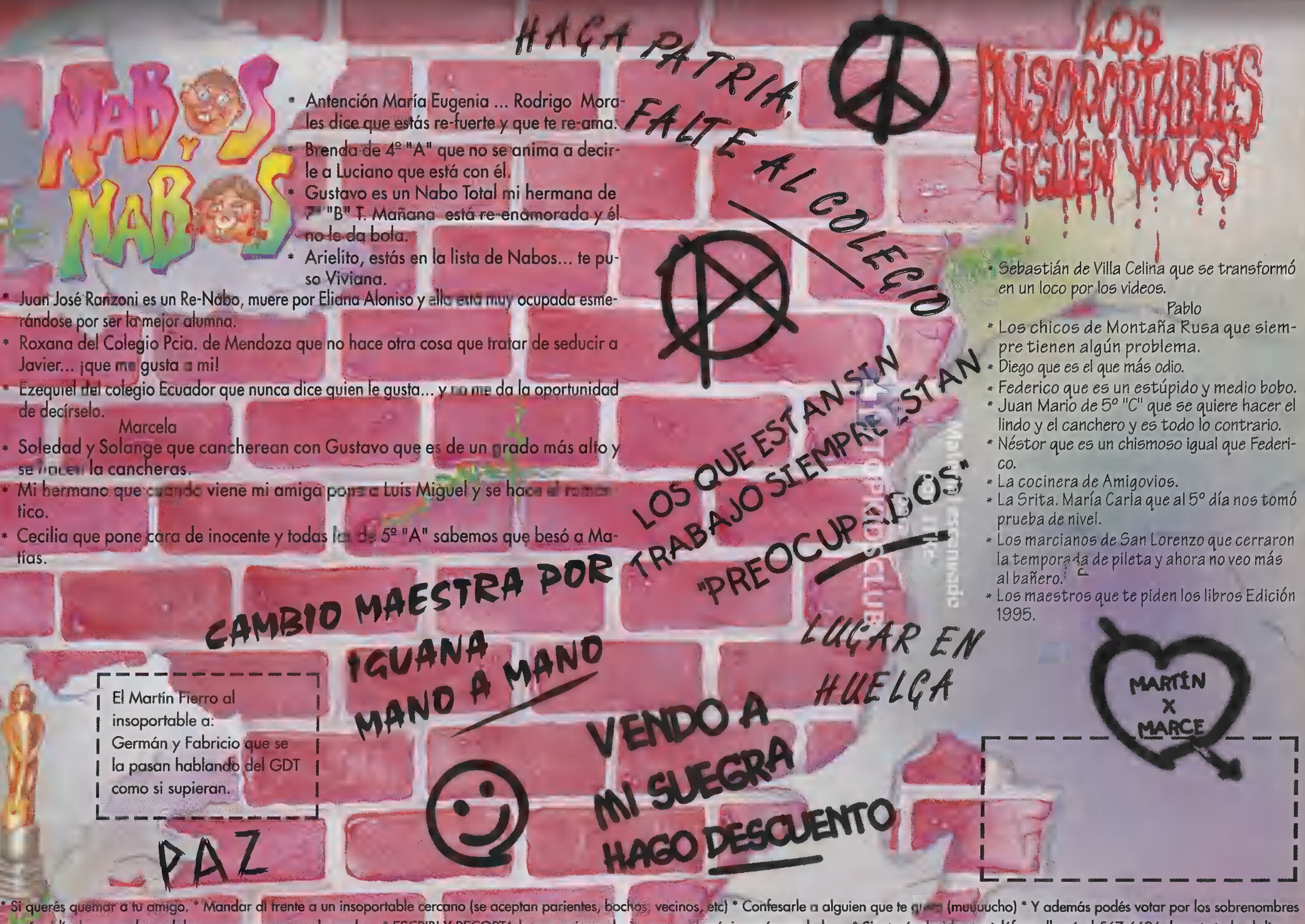
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

PC

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Las cartas envialas a: Felipe Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.

Top Kids



NABOS Y NABOS

* Antención María Eugenia ... Rodrigo Morales dice que estás re-fuerte y que te re-ama.
* Brenda de 4º "A" que no se anima a decirle a Luciano que está con él.
* Gustavo es un Nabo Total mi hermana de 7º "B" T. Mañana está re-enamorada y él no le da bola.
* Arielito, estás en la lista de Nabos... te puso Viviana.
* Juan José Ranzoni es un Re-Nabo, muere por Eliana Aloniso y ella está muy ocupada esmerándose por ser la mejor alumna.
* Roxana del Colegio Pcia. de Mendoza que no hace otra cosa que tratar de seducir a Javier... ¡que me gusta a mi!
* Ezequiel del colegio Ecuador que nunca dice quien le gusta... y no me da la oportunidad de decírselo.

Marcela

* Soledad y Solange que cancherean con Gustavo que es de un grado más alto y se hacen la cancheras.
* Mi hermano que cuando viene mi amiga pone a Luis Miguel y se hace el romántico.
* Cecilia que pone cara de inocente y todas las de 5º "A" sabemos que besó a Matías.

LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

* Sebastián de Villa Celina que se transformó en un loco por los videos.

Pablo

* Los chicos de Montaña Rusa que siempre tienen algún problema.
* Diego que es el que más odio.
* Federico que es un estúpido y medio bobo.
* Juan Mario de 5º "C" que se quiere hacer el lindo y el canchero y es todo lo contrario.
* Néstor que es un chismoso igual que Federico.
* La cocinera de Amigovios.
* La Srita. María Carla que al 5º día nos tomó prueba de nivel.
* Los marcianos de San Lorenzo que cerraron la temporada de pileta y ahora no veo más al bañero.
* Los maestros que te piden los libros Edición 1995.

El Martín Fierro al insoportable a:
Germán y Fabricio que se la pasan hablando del GDT como si supieran.

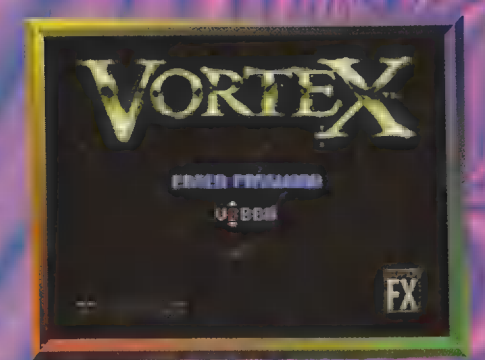
* Si querés quemar a tu amigo. * Mandar al frente a un insoportable cercano (se aceptan parientes, bochos, vecinos, etc) * Confesarle a alguien que te quiera (muuuucho) * Y además podés votar por los sobrenombres más ridículos y por las palabras que ya pasaron de moda... * ESCRIBI Y RECORTA lo que quieras decir, que en el próximo número lo lees. * Si querés decirlo por teléfono, llamá al 567-6626 durante todo el día.

INFORMACION EXCLUSIVA

Top Tricks, la sección en donde están los últimos y mejores trucos de los últimos y mejores juegos. Este mes, los traemos va-rios trucos de selección de nivel para varios games, para el Super Nintendo y el Mega.

VORTEX — SNES

SUPER PASSWORDS





En la pantalla de password, poné los códigos... para hacer cosas increíbles.

¡Qué te parece tener unos super passwords para hacer cosas que jamás podrías hacer? Ser invencible, tener armas y vidas infinitas y poder saltear automáticamente de nivel, son algunas de las cosas que podés hacer con estos passwords. Andá a la opción de password, ponelos, y listo.

Armas infinitas: WSVTQ
Invencible: HVZSM
Vidas infinitas: JTTSJ
Salteo de nivel: CTGXF

VIRTUA RACING DELUXE — 32X

Corré en las pistas invertidas

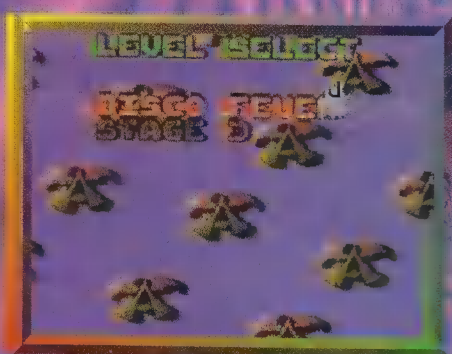
¡Nuestro primer truco para el 32X! Al poner un simple código vas a poder correr en las mismas pistas, pero en sentido contrario, lo que es como jugar en otras pistas completamente nuevas. Empezá a jugar y ganá una carrera en cada una de las cinco pistas, ya sea en el modo Normal o Hard (difícil). Una vez que tengas los cinco trofeos, volvé a la pantalla "Mode Select". Ahí, poné el cursor sobre options y apretá derecha. Las palabras Virtua Racing aparecerán invertidas, y si las elegís (lógicamente), vas a jugar a las pistas en sentido contrario.



AERO THE ACROBAT 2 MEGA

Selección de nivel



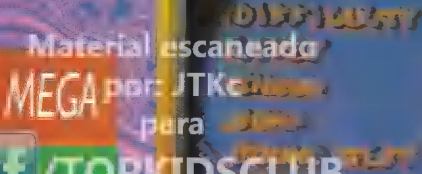


Nada mejor que un truco de selección de nivel para comenzar el día. En el Aero the Acrobat 2 para Mega, andá a la pantalla de opciones y en la opción de sound test, hacé que se oigan los siguientes efectos: 8, 9, 19, 71. Si lo hacés en el orden correcto, la pantalla destellará. Salí de las opciones y comenzá a jugar. Apretá Start para pausar y simultáneamente apretá y mantené Abajo, A y C. La pantalla de selección de nivel aparecerá.

MICKEY MANIA MEGA

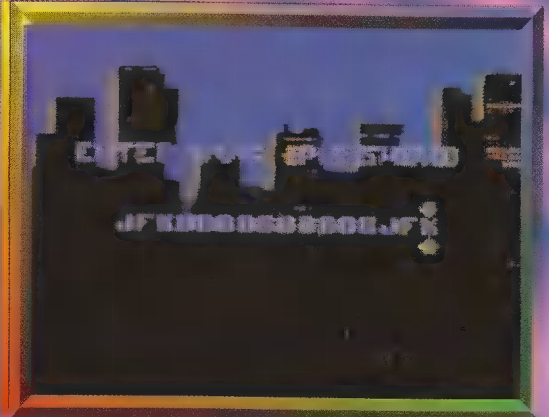
Selección de nivel

Este truco te permite empezar a jugar a partir del nivel que quieras, lo que es de gran ayuda por la dificultad que tiene el juego. Para hacer este truco, primero andá a la pantalla de opciones y entrá al sound test. Ahí, poné la musica en continue, los FX en appear y el speech en think. Poné el cursor sobre exit y mantené apretado Izquierda por unos segundos, hasta que escuches un sonido que te confirme que el truco salió. Empezá el juego normalmente y aparecerá el menú de selección de nivel.

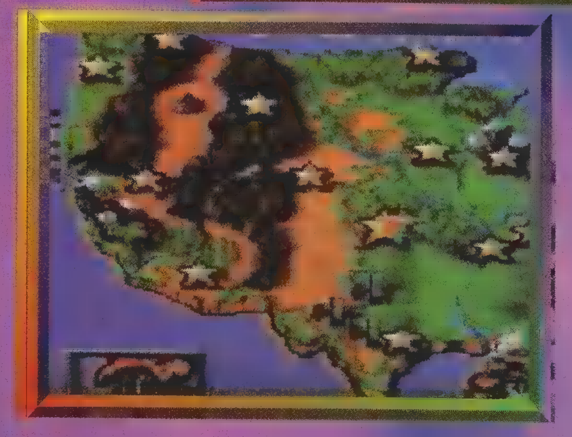


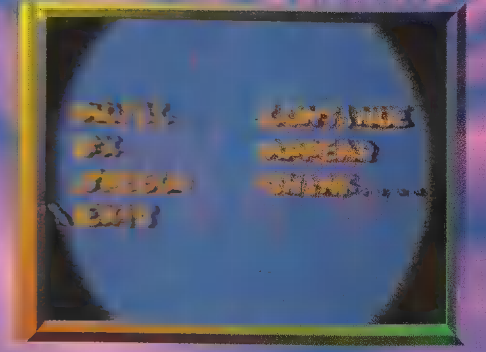
LAMBORGINI AMERICAN CHALLENGE MEGA

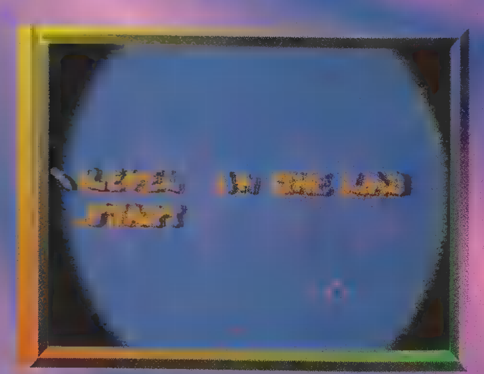
Password millonario



Con este increíble password, vas a poder convidar con lo que quieras, ya que vas a tener seis millones de dólares. Simplemente, poné en la opción de password el siguiente password:





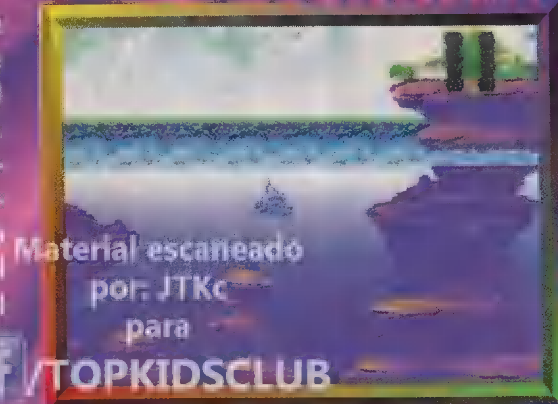


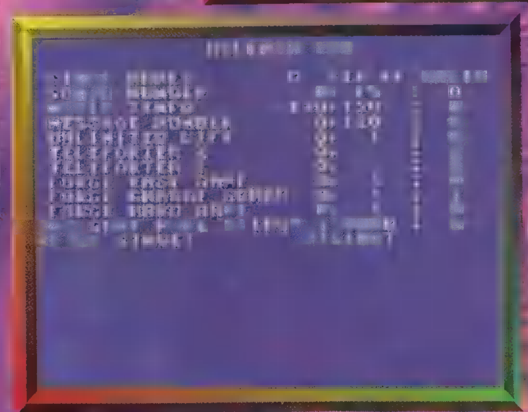
ECCO: THE TIDES OF TIME

MEGA

Selección de nivel y mucho más

Para acceder a la pantalla de selección de nivel, tenés que pausar el juego con Ecco (el delfín) mirando hacia vos. ¡Cómo hacés esto! Al cambiar de dirección con el cursor, Ecco dará una vuelta muy rápidamente. Apretá el botón Start para pausar el juego justo cuando está mirando hacia la pantalla. Si querés todavía más cosas, apretá los botones A, B, C, B, C, A, C, A, B para entrar al menú de debut.







RADICAL REX

SEGA CD

Selección de nivel

Para ir a la pantalla de selección de nivel, esperá hasta que aparezca la pantalla de presentación y apretá los botones A, C, Abajo, Derecha, Arriba y B en el segundo joystick. Este truco sirve para las versiones de Mega y Sega CD del juego.



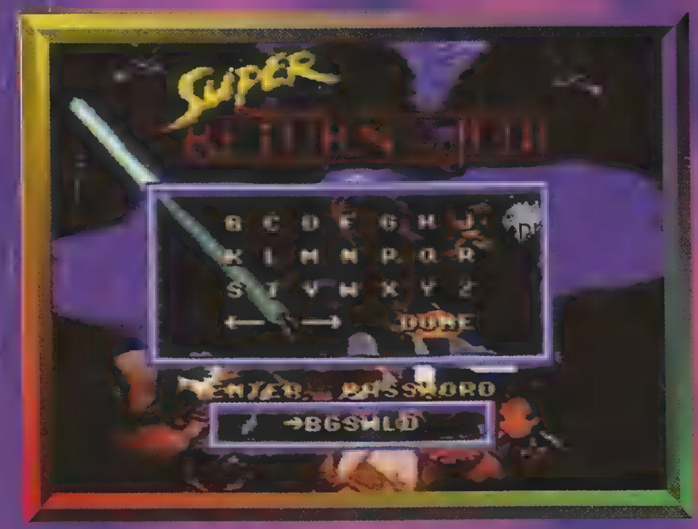
SUPER RETURN OF THE JEDI

SNES

Passwords

¿No te podés pasar algún nivel en especial? Con estos passwords que te damos, podés llegar hasta donde quieras en el Super Return of the Jedi. Son para el nivel de dificultad normal.

Nivel 5: MKYXVN
Nivel 10: NVBJJH
Nivel 15: BWHPHZ
Nivel 20: BGSWLD





EARTH WORM JIM — MEGA

Salteo de nivel



Este increíble y muy útil truco te dejará pasar de pantalla automáticamente. Para hacerlo, simplemente apretá Start para pausar el juego y apretá A, B, B, A, A+C (los dos juntos), A+B (los dos juntos), A+B (los dos juntos) y A+C (los dos juntos). Inmediatamente te terminará la pantalla y empezarás en la siguiente. Podés repetir este truco cuantas veces quieras.

EARTH WORM JIM — MEGA

Más trucos



Al poner estos códigos, podrás sacar vidas extras, continues y balas para tus armas. Así es mucho más fácil jugar. Un continue más: Apretá A, B+Izquierda (simultáneamente), A, B, A, B, C, A.
1000 balas para el arma: A, B, B, B, C, A, C, C
Una vida extra: B, B, C, C, A, A, A, A

PIFALL, THE MAYAN ADVENTURE

Jugá la versión del 2600

Este juego está basado en la primera versión del game, que salió hace muchos años atrás (probablemente, antes de que nacieras) para una consola llamada 2600, de Atari. Para recordar las viejas épocas (o ver cómo eran las consolas de la prehistoria), existe un truco que te permite jugar a esa misma versión. Esperá hasta que en la pantalla de presentación empiece a dar vueltas sobre la opción de Start un boomerang y apretá SELECT, A, A, A, A, A, A, SELECT. Si metiste el código correctamente, comenzarás a jugar a la versión del Atari 2600. Tenés solo tres vidas para terminarte el juego.

E.P

Seguimos premiando a nuestros socios. La nueva lista confirma aquello de que la computadora te tiene anotado como socio y



que si todavía no tenés tu credencial, no importa mucho. Los premios siguen saliendo y los socios, locos de contentos.

Sorteo Socios

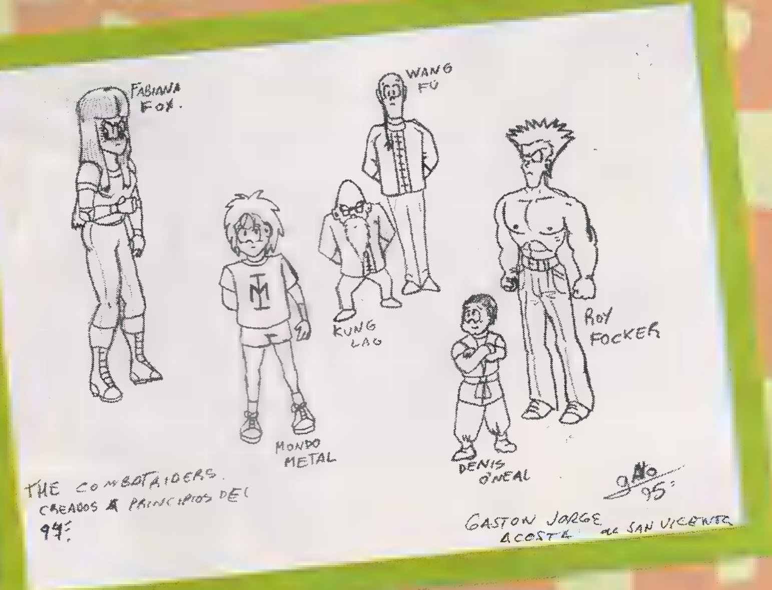
Fecha	Nº de socio	Nombre	Premio
13-02-95	[illegible]	Lucas Lopez	Remera - CD
14-02-95	1904	Nahuel Lobre	Remera - CD
15-02-95	1263	[illegible] Cisneros	Cartucho
15-02-95	2472	David Baulino	Remera - CD
16-02-95	2740	Christian [illegible]	Remera - CD
17-02-95	1400	Pablo Ramirez	Cartucho - CD
20-02-95	2281	Gastón Parritti	Remera - CD
21-02-95	2969	Mauro López	Remera - CD
22-02-95	3292	Sebastián	Cartucho
22-02-95	2003	José Carlos Torres	Remera - CD
23-02-95	2461	Alexis	Remera - CD
24-02-95	0642	Diego Moreira	Remera - CD
27-02-95	2024	Emanuel Stagori	Remera - CD
28-01-95	1162	Leandro Milevidi	Remera - CD
01-03-95	[illegible]	Facundo Desimone	Cartucho
01-03-95	2484	Francisco Dominguez	Remera - CD
02-03-95	2673	Pablo Villalba	Remera - CD
03-03-95	3207	Mariano Aranda	Remera - CD
06-03-95	0103	Diego Cipolla	Remera - CD
07-03-95	0303	Gonzalo Garbozo	Remera - CD
08-03-95	3784	[illegible] Garbo	Cartucho
08-03-95	2874	Federico Caporozzo	Remera - CD
09-03-95	[illegible]	Pablo Nalderazza	Remera - CD
10-03-95		No [illegible] emitió prog.	Remera - CD
27-02-95	2215	Pablo Ferrati	3 muñecos
01-03-95	2600	Christian Molina	3 muñecos
02-03-95	1020	Jazmín Bustos	Nenuco
02-03-95	2600	Ezequiel Espada	3 muñecos
03-03-95	2600	[illegible] Farfal	3 muñecos
03-03-95	2600	Matías Silva	Cartucho
03-03-95	[illegible]	Sebastián	[illegible]
06-03-95	2600	M. Angel Medina	3 muñecos
07-03-95	2600	Pablo Magallanes	3 muñecos
08-03-95	2281	Diego Garcia	3 muñecos
08-03-95	2969	César Barra	3 muñecos
10-03-95	3292	No se emitió prog.	3 muñecos
10-03-95	2003	No se emitió prog.	Cartucho



Los dibujos llagan en grandes cantidades y no podemos dar espacio a su publicación. ¿Qué criterios empleamos para publicar unos sí y otros no? Bueno, preferimos los que no calcan y... el resto, es pura suerte. Pero basta de palabras y dejemos con ustedes a... los artistas.

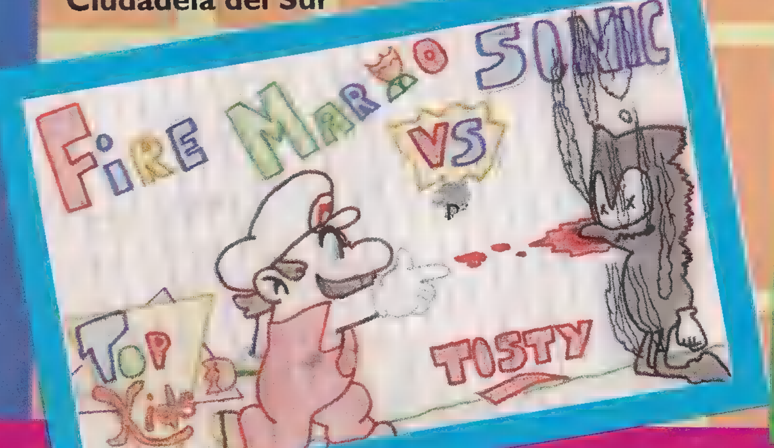
Cristian Pastine
12 años

Gastón J. Acosta de San Vicente

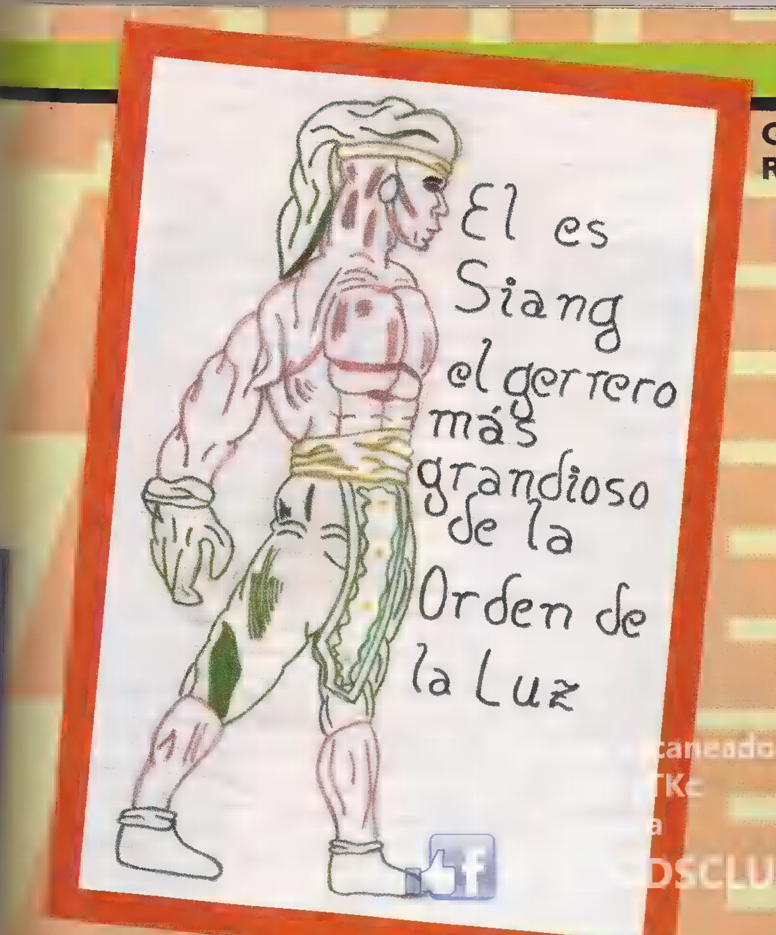


Santiago Brandi
Montevideo, Uruguay

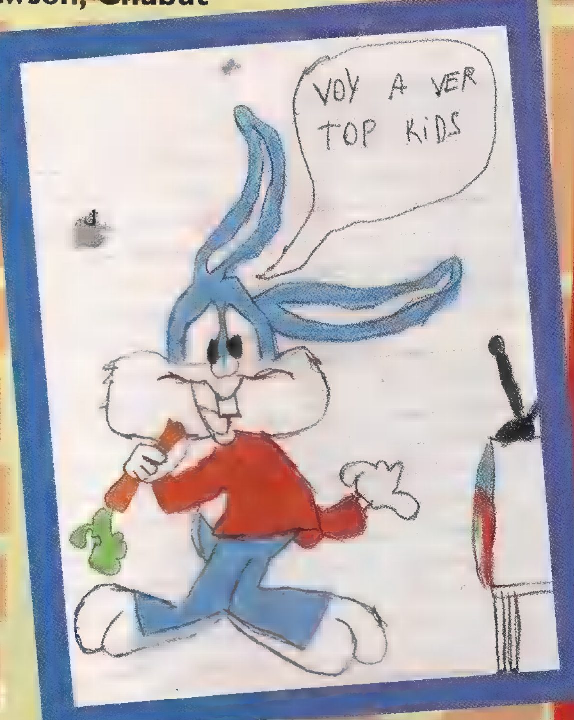
Marcelo J. Romano
Ciudadela del Sur



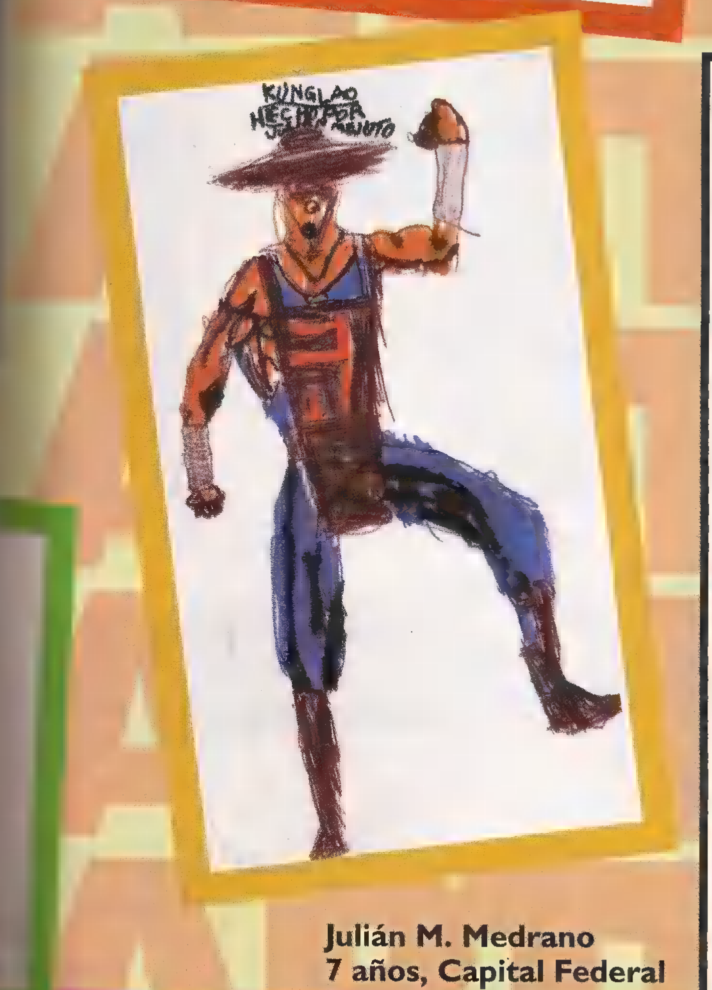




Guillermo P. Mardone
Rawson, Chubut



Alfredo R. Caedone
11 años, San Bernardo



Julián M. Medrano
7 años, Capital Federal



Presentamos la nueva Serie Dale Gas de Game Boy. Cinco nuevos colores alucinantes y una espectacular caja de almacenamiento con lugar para cinco de tus juegos preferidos. (Tintura de pelo no incluída)







¿Cual es tu color?



Argentina s.a.
Felipe Vallese 1558
Tel. 633-4005/12
(1406) Capital Federal







Hace un año, en nuestro primer número, en la página 26, un recuadro te anunciaba la creación de bocabierta y te invitaba a escribir. Decíamos entonces: "Aquí llegarán las palabras de aliento y las críticas que nos obliguen a mejorar. Y podrás hacernos las preguntas que quieras. Tal vez sepamos responder algunas". Y a partir del número dos, comenzaron a aparecer tus cartas y nuestros comentarios. ¿Te acordás?

Carta de Julio Patricio Castro desde Catamarca.

Nos comenta un problema que tuvo con la revista que traía a Smoke en la tapa. Resulta que la abrió y no encontró el poster correspondiente. Suerte que, gracias al kiosquero, pudo hacerse del poster. Julio, ésta es la primera vez que recibimos una denuncia de este tipo; pero igual vamos a poner mucho cuidado para que no se repita. ¿Querés el número atrasado de Sonya?
Vamos a ver qué se puede hacer...

Gabriel Gávila desde Avellaneda nos pregunta.

Por los números atrasados ¿a qué teléfono hay que llamar? Anoten: 633-4005. Y gracias por tus elogios.

El que escribe es Hugo R. López de Bahía Blanca.

Te contestamos: para hacerte socio no interesa de dónde sacaste el cupón. El final del Mortal Kombat I es "abierto". Esto quiere decir que llega un punto en el cual lo que sigue queda librado a tu imaginación. Hugo quiere sacar a Liberato Verdi pero, al mismo tiempo, le resulta simpático. ¿En qué quedamos?

David Mariasch nos felicita desde Resistencia, Chaco.

Quiere que a los socios de Top Kids les regalen stikers de MK I y II. Manda saludos para todos y para sus "hernanoanimales" Jorge y Carolina, amigos y papis.

Mauro Ricardo Sepúlveda de Esquel, Chubut, quiere ser socio.

Además nos felicita por la revista y el programa. Gracias Mauro.

Una carta de Guillermo Emanuel Dibartolo con miles de preguntas.

Es de Zárate y pregunta por qué no ha ganado ningún premio si ya ha escrito muchas cartas. Guillermo, en esto de los sorteos solamente interviene la suerte y tenés que pensar que son muchísimas las cartas que participan. Te contestamos otras preguntas que hacés 1) El muñeco articulado de Kun Lao venía sin armas porque Kun se arregla a las trompadas. 2) Propone una sección o nota sobre las armas de los personajes de MK. 3) Sugiere que pongamos números de teléfono para que nos llamen desde el interior o capital federal pidiendo pedestales o armas de los personajes y hasta nos sugiere precios. 4) Respecto a dónde colocar las armas, ya lo dijimos: dentro del pedestal, por lo general, no se pierden. 5) Los muñecos que vendrán con la revista fueron publicados muchas veces, pero no les hagan caso, siempre hay algún cambio de último momento. 6) Saldrán todos los muñecos del MK II. 7) El muñeco de Kintaro, que saldrá en agosto, será estupendo como el de Goro. 8) La lista del personaje que aparecerá en el número siguiente se publicará en Game Over como de costumbre. 9) ¿Qué pasará con los muñecos del MK III? Esperemos un poco. ¡Falta tanto! 10) El comic del Mortal Kombat II terminará cuando menos lo pensemos. 11) ... y siguen las preguntas. ¡Grande Guille!

Guillermo Pérez Mardone de Rawson, Chubut, nos felicita.

También pide que, a pesar de todo, publiquemos trucos de Family Game. Por último, aconseja a Pablo Marcovsky que se corte el pelo. Guille, andás derecho. Creo que te publican el dibujo.

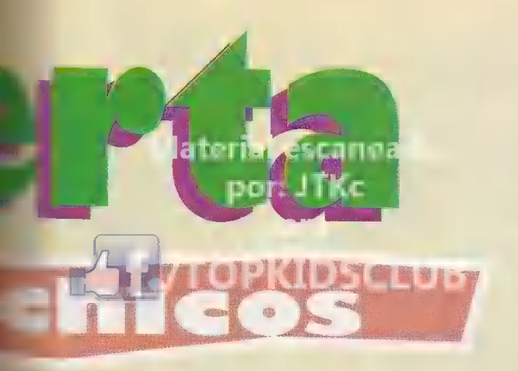
Daniel de Ocaña, desde Rosario nos felicita y nos levanta en peso.

No se pierde una revista ni un programa de TV. Pero también nos advierte por algunos errores en la impresión. Sí, Dany, tenemos que tener más cuidado.

Wilson Nicolás Ferreyra de Catuna, La Rioja.

Dice que su pueblito es chico (pero, sin duda hermoso, decimos nosotros). Le gusta jugar al fútbol y espera su credencial. ¡Fuerza Wilson!

Desde Resistencia, Chaco, carta de Ariel Alberto



Alieri.

Le gusta el comic, la columna de Liberato. Algo más sobre... y el video game del mes. Quiere que no cortemos el comic como pasó con el MK Y. Nosotros no lo cortamos Ariel. Es así. En un momento te presentan a todos los luchadores y ¡zas! saludan y a buscarlos en el arcade.

Matías Leonardo Nieto de San Salvador de Jujuy nos da con dos palos.

Y lo peor es que en muchas cosas tiene razón. Sobre la violencia en MK II ya contestamos en un número anterior y es verdad lo que decís. Nos recuerda un error en la revista N° 2. Es verdad... pero será mejor olvidarlo a esta altura. Dice que a Kung Lao lo llamamos Kung Tao. Cierto, más que cierto. Eso casi le cuesta el puesto a "Coyote" Barolo. Sobre cuál es la mejor consola, es cuestión de gusto. ¿Te gusta Sega? perfecto. Para completar y ganarse el odio del Dire de la revista, Matías se declara admirador del Lic. Liberato Verdi al que llama "genio". Esto último sí que es demasiado, querido.

Pablo José Faggionato de Capital nos escribe apurado.

Nosotros le respondemos apurados. Chau, Pablo. Gracias por todo.

Felicitaciones de Diego Sebastián Barrea de San Martín, prov. de Buenos Aires.

Dice que, ya que va a salir Escorpión con rostro de calavera, muy bien podría salir Reptile con cara de reptil. Pide que saquemos Killer Instinct después de MK II. Repetimos que Kintaro y el resto saldrán. Hay que tener paciencia, son muchos personajes. El papá de Diego dice "¡Aguante, Liberato!" ¿Qué pasa? ¿Aparecieron los admiradores del licenciado de golpe y porrazo?

Escribe la mamá de Raúl Omar Guanca de Lanús.

Dice Ana Inés Ferro que en el pedestal de Smoke había solamente una rodillera. Gracias por el reclamo. Esto nos permitirá ser más cuidadosos.

Gastón Jorge Acosta (alias Gato) de San Vicente manda su creación.

Se trata de un admirador de Goku y Akira Torishama. Dibuja comics y tiene una creación que, si hay espacio, publicaremos en nuestra galería. Quiere saber dónde conseguir dibujos animados de Dragón Ball o cualquier animación japonesa. El que sepa puede contestarle aquí mismo.

Matías y Federico de Virrey Liniers al 1200 nos felicitan.

Por el programa y por la revista. Quiere que en algún número de la revista regalemos un stiker de los personajes de MK. ¡Oh, no! ¡Dicen que Liberato es un maestro!!! ¡Esta debe ser una campaña del licenciado!

Basta, ¡Sebastián P. Vaquero de Pehuajó es otro animador de Liberato!

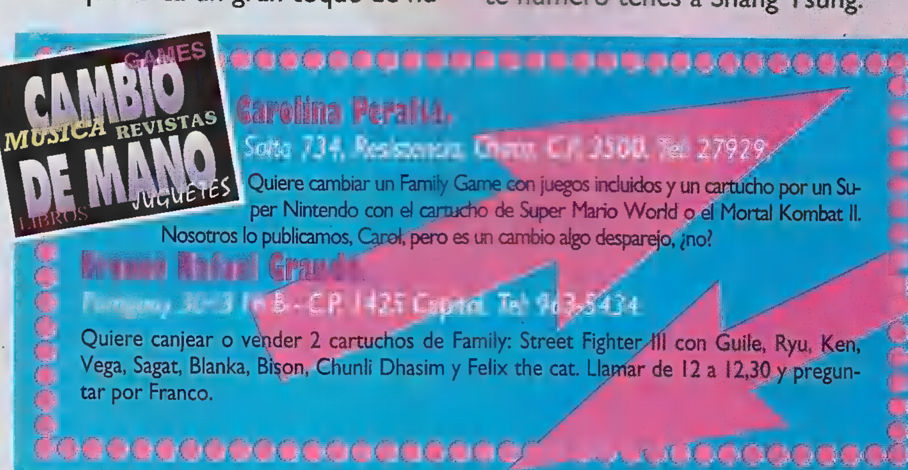
Dice que le da un gran toque de humor a la revista. Tus inquietudes, "Sebas", las pasamos a la sección Preguntas & Respuestas.

Francisco Lisi de Pergamino hace algunas preguntas que pasamos a P & R.

También saluda a Pablo Marcovsky, Emiliano, Aki y al más grande, el máximo, Liberato Verdi. Esto es demasiado. Nos manda un chiste y dice que los chicos de Top Kids pueden escribirle a Somoza 966, 1° piso, depto. 18, CP 2700, Pergamino. Prov. de Buenos Aires.

Suerte que nos escribió Damián Hadyi que odia a Liberato.

Es uno de nuestros "viejos" lectores y nos felicita y nos critica. Nos felicita porque agregamos páginas, por la Galería de Arte Pop, por el muñeco Goro, por Algo más sobre... películas de Videogames, por los comics de Mortal Kombat, por haber limitado a Liberato (él preferiría eliminarlo) por el Suplemento para la Gente grande, las Noticias Top Secret, por Etcétera. Nos hace algunas críticas sobre los muñecos como Smoke, Scorpion y Sub-Zero que tanto se parecen. Y, sí. Es que son parecidos los personajes, Damián. Tampoco le gustó que el muñeco Kung Lao tuviera su leyenda escrita al revés. ¿La verdad? Yo no me había dado cuenta. Después vuelve a felicitarnos por la idea del pre-estreno de Stargate. En cuanto a los otros muñecos: ya están saliendo, Damián. Por ejemplo, en este número tenés a Shang Tsung.



Información confidencial, oscuros misterios del videogame, rumores top secret, información clandestina, secretos de estado y absolutamente todas las últimas novedades, secretos e informaciones de los videojuegos están en esta sección. Y no lo olvides: si es algo bueno, lo viste primero en NOTICIAS TOP SECRET



JUEGOS BUENOS

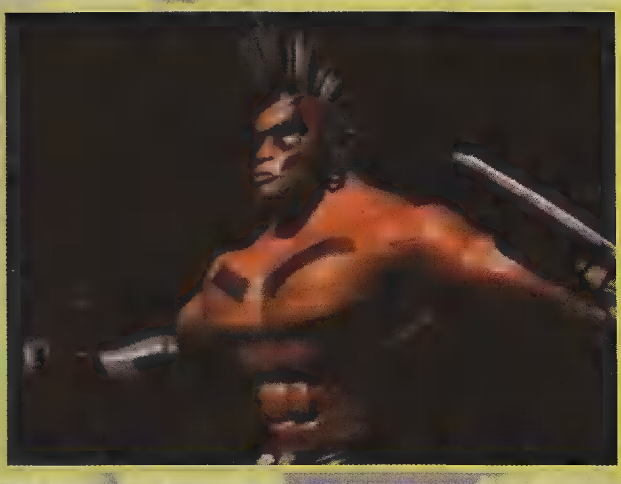
Por lo general, los mejores juegos se lanzan hacia fin de año para estar en la calle en la época de Navidad, que es cuando las mayores ventas se producen (a fines del año pasado salieron, por ejemplo, el Mortal Kombat II, el Donkey Kong Country y el Earth Worm Jim).



Por el contrario, en los meses de enero y febrero, casi ninguna compañía lanza sus games nuevos, aunque estén listos, porque saben que las ventas de sus games serán menores. Así que, después de un par de meses de no ver juegos nuevos realmente "espectaculares" para tu consola, poco a poco comenzarán a lanzarse algunos games bastante buenos. Para cuando leas esto, es muy probable que el NBA Jam Tournament Edition ya haya salido a la calle. Más adelante, le seguirán otros juegos impresionantes, como Donkey Kong Land para Game Boy y Dracula X para Super Nintendo. También se están programando el Earth Worm Jim II, un juego de Sonic para el 32X, y el MKII para esta misma consola.

SUPER SECRETO

Existe una gran posibilidad de que el mejor juego de lucha del momento, el Killer Instinct, sea lanzado para el Super Nintendo. Esta información todavía no pudo ser confirmada, por lo que habrá que esperar para saber si se convierte en



¿El Killer Instict en Super Nintendo?

realidad.

JAGUAR

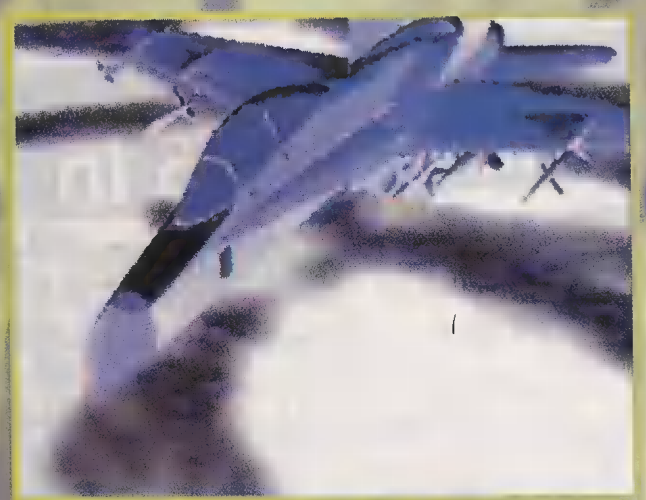
El Jaguar es la consola hogareña más potente del mundo: tiene 64 bits de poder. Sin embargo, fue la que tuvo un peor lanzamiento, ya que la mayoría de los juegos que habían salido no valía la pena ni verlos.

Recién hace un par de meses, con la ayuda de lanzamientos como el game Aliens vs. Predator, el Jaguar está comenzando a ser considerado por los jugadores que quieren (y pueden) tener la última y mejor tecnología. En los próximos meses, saldrán games que terminarán por demostrar la calidad de juegos que la consola puede llegar a tener, como, por ejemplo, el Blue Lighting (simulación aérea) y Ultra Vortex (lucha tipo MKII).



MÁS JUEGOS POLIGONALES

Primero fue Virtua Racing para arcade, luego le siguieron los juegos de carreras con este tipo de gráficos para las consolas de 16 bits, el Stunt Race Fx para SNES y el Virtua Racing para Mega. Hace un tiempo salió en Arcade el Virtua Fighters, un juego poligonal de lucha totalmente en tres dimensiones. Ahora se viene este tipo de juegos a las consolas hogareñas. Dentro de poco, saldrán el FX Fighter para SNES, el Virtua Fighter para 32X y el Fight For Life para el Jaguar.



CORTITAS

- Sega lanzará el "Genesis 32X System", un equipo que es la unión del Mega y el 32X. La ventaja que tiene es que es mucho más económico que comprar el Mega y el 32X por separado.

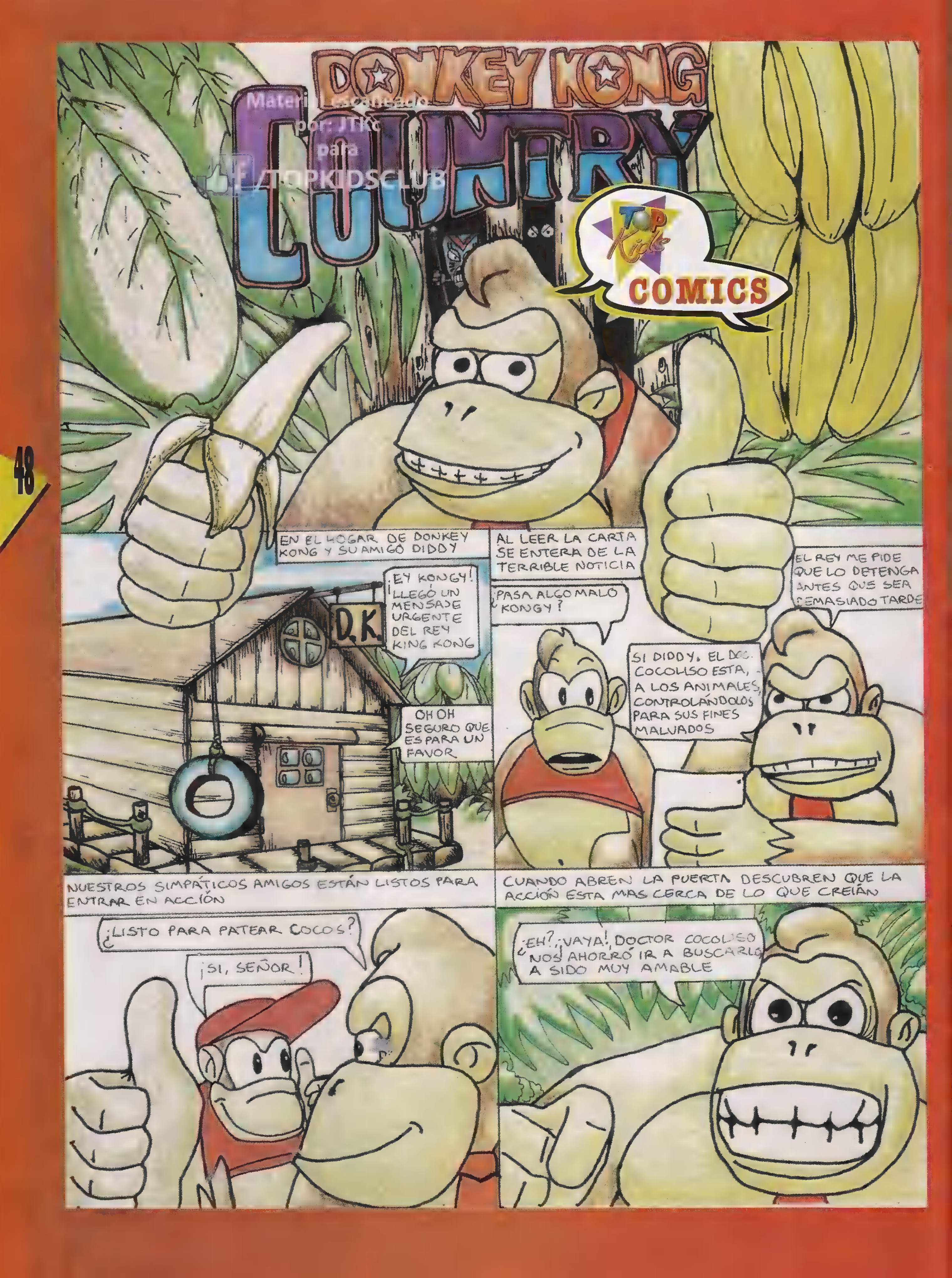
- Se está preparando el game Virtua Fighters para el 32X. Es muy posible que el cartucho venga incluido al comprar el "Genesis 32X System".

- Uno de los mejores juegos de lucha de Arcade, el Primal Rage, será lanzado en un futuro cercano para consolas como el Mega, SNES y el Jaguar.

- A fines de este año, Nintendo lanzará una nueva versión del juego Star Fox, esta vez para arcade. Utilizará el Ultra 64, el mismo equipo que usa el Killer Instinct para crear los gráficos, sonido y control.

- Las fechas de lanzamiento del Mortal Kombat III: en mayo de este año, para arcade, y en octubre, para las consolas SNES, Mega y Playstation.

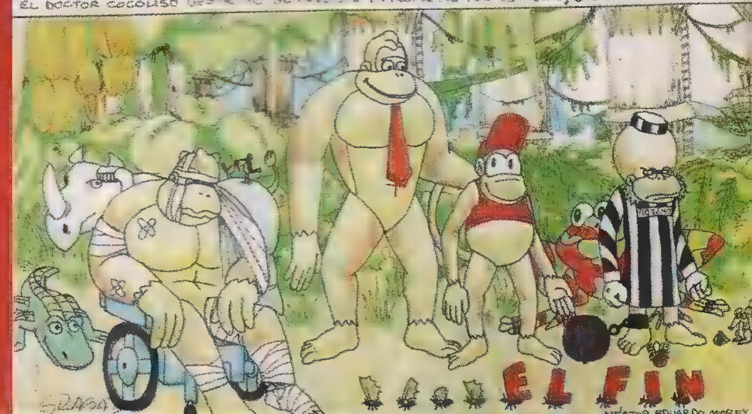
Emiliano Polijronopulos


DONKEY KONG COUNTRY
Top Kids COMICS
EN EL HOGAR DE DONKEY KONG Y SU AMIGO DIDDY
¡EY KONGY! ¡LLEGÓ UN MENSAJE URGENTE DEL REY KING KONG
D.K.
OH OH SEGURO QUE ES PARA UN FAVOR
AL LEER LA CARTA SE ENTERA DE LA TERRIBLE NOTICIA
¿PASA ALGO MALO KONGY?
SI DIDDY. EL DOC. COCOLISO ESTA, A LOS ANIMALES, CONTROLÁNDOLOS PARA SUS FINES MALVADOS
EL REY ME PIDE QUE LO DETENGA ANTES QUE SEA DEMASIADO TARDE
NUESTROS SIMPÁTICOS AMIGOS ESTÁN LISTOS PARA ENTRAR EN ACCIÓN
¿LISTO PARA PATEAR COCOS?
¡SI, SEÑOR!
CUANDO ABREN LA PUERTA DESCUBREN QUE LA ACCIÓN ESTA MAS CERCA DE LO QUE CREIÁN
¿EH? ¡VAYA! DOCTOR COCOLISO NOS AHORRÓ IR A BUSCARLO A SIDO MUY AMABLE



La cantidad de comics acumulados en estos meses es enorme. Y la calidad de nuestros lectores dibujantes es la mejor. Elegimos esta "Historieta" casi arbitrariamente, aunque, como pueden ver, ese top kids es un verdadero artista en esto de hacer comics. Por eso, le damos estas dos páginas. Felicitaciones, Néstor Morey





ETCETERA

Durante algunos números de Etcétera hablamos de libros, en enero hablamos de Julio Verne, en febrero de Stevenson. Hoy hablaremos de otro escritor: Samuel Langhorne Clemens. Claro que no son muchos los que lo conocen por su nombre real. Se hizo famoso con el seudónimo de Mark Twain.

No te vamos a engañar justo a vos, que te las sabés todas. En esta página tratamos de introducirte al mágico mundo de la lectura. No a la "lectura obligatoria", que se hace pesada por el solo hecho de que debés leer, sí o sí, sino a la otra, a esa en la que te metés de puro gusto. A esa que te hace conocer otros mundos reales o inventados. Para descubrir protagonistas interesantes a los que vos, en tu cabeza, podés imaginar y hasta ponerle una voz. Sí, la lectura te hace recorrer paisajes únicos y vivir aventuras maravillosas. No te pierdas esta estupenda oportunidad.

MARK TWAIN

Vivir aventuras para escribir aventuras

Mark Twain nació en Florida, Misouri, Estados Unidos en 1835. Nunca se quedó quieto y le gustó siempre cambiar de profesión. O su propia inquietud o la vida misma lo llevaron a tener, sucesivamente, diversos oficios. Comenzó como tipógrafo, pero al poco tiempo abandonó ese trabajo para pilotear vapores que surcaban el río Missisipi. Precisamente de esa época extrajo su seudónimo. Mark Twain significa "Marca dos!", grito que indica que hay dos brazas de profundidad.

También fue buscador de oro, periodista, conferenciante y muchas cosas más. Fue, también, director de varios periódicos, entre ellos "Virginia City Enterprise" y "Express". Su frondosa imaginación lo llevó con el tiempo a transformarse en escritor. En escritor con un marcado humor que supo entretener y divertir a sus contemporáneos y a los que hoy siguen disfrutando de sus libros.

Los libros más conocidos y que te recomendamos son: Las aventuras de Tom Sawyer. La edad dorada. El robo del elefante blanco. Las aventuras de Huckleberry Finn y Escuela de rey.

En algunas novelas de Mark Twain, el protagonista suele ser un chico, y es divertido identificarse con él y realizar con él todas las travesuras. Así podemos reconocer al pícaro Tom Sawyer y al no menos despierto y escurridizo Huckleberry Finn.

MORTAL KOMBAT®

Nº 1



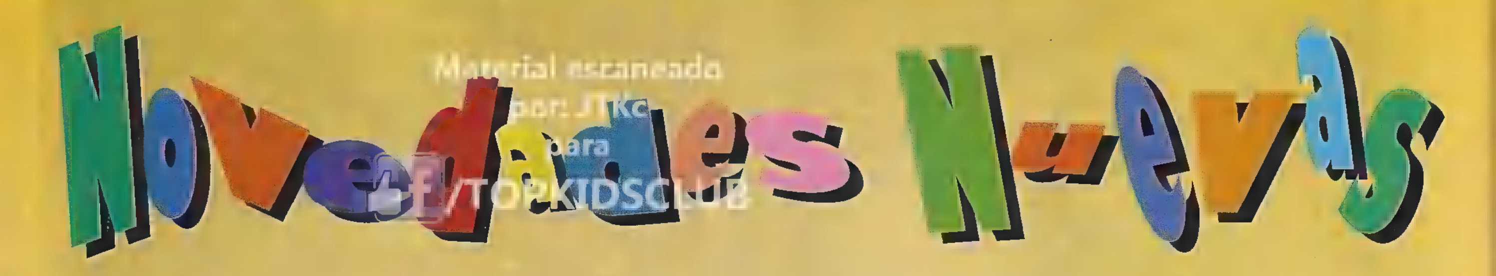


Mortal Kombat Nº - Marzo de 1995. Publicado mensualmente por Editorial Newco S.A. Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal. Argentina. Te.: (541) 633-4005 - Fax: (541) 633-4013 — 1992 Mortal Kombat ® es una marca registrada de Midway® Manufacturing Company, en uso bajo licencia. Usuario autorizado Editorial Newco S.A. a través de Malibu Comics, Entertainment Inc. —**Impreso en los talleres de Editorial Perfil S.A. California 2715/31 Cap.** Distribuído en Capital Federal y Gran Buenos Aires por Ayerbe y Asoc. (E. De Luca 1650 Capital Federal. Te.: 941-7444). Resto del país por Disa (Pte. Luis S. Peña 1836 Capital Federal. Te.: 304-9377). Nº de Propiedad Intelectual: en trámite. Impreso en Argentina.


¡HA.¡ESO NO FUE NINGUN DESAFIO.!
ESPERABA MUCHO MAS DE TU ESPECIE, PEQUEÑO.
DE CUALQUIER MANERA, PARECES BUENA COMIDA.
BUENA COMIDA PARA GORO.
KREEEESH!
¿¡QUE?!
PERDONA QUE INTERRUMPA TU ALMUERZO, GORO...
...PERO A RAYDEN LE GUSTARIA HABLAR CON VOS.
LIGHT & DARKNESS
writer • CHARLES MARSHALL
penciller • PATRICK ROLO
inker • BOBBY RAE
letterer • DAVE LANPHEAR
color design • SCOTT SAVA
interior color • 'BU TONES
editor • MARK PANICCIA
MORTAL KOMBAT®
2


¿RAYDEN? ¿QUE TRAE AL DIOS DEL TRUENO A LA GUARIDA DE GORO?
JOHNNY CAGE, LA ESTRELLA DEL CINE DE ARTES MARCIALES, ENTRENADO POR LOS GRANDES MAESTROS DE TODO EL MUNDO.
SONYA BLADE, MIEMBRO DE UNA UNIDAD SECRETA DE LAS FUERZAS ESPECIALES DE LOS EE.UU. Y UNO DE LOS GUERREROS MEJOR DOTADOS DE SU PAIS.
LIU KANG, ALGUNA VEZ MIEMBRO DE LA SOCIEDAD SUPER-SECRETA DEL LOTO BLANCO, REPRESENTANTE DE LOS INTERESES Y LA FILOSOFIA DE LA ORDEN DE LA LUZ.
Y CON EL PODEROSO GORO DE SU PARTE....
... LA PERFIDIA DE SHANG TSUNG SERA ACABADA PARA SIEMPRE.
VENGO A INVITARTE A QUE TE UNAS A AQUELLOS QUE LUCHAN DEL LADO DE LA LUZ.
ELLOS SE ESTAN ENTRENANDO AHORA, PREPARANDO SUS CUERPOS Y ESPIRITUS PARA EL RIGOR DEL MORTAL KOMBAT.
TE LO DIJE ANTES GUERRERO DE LA TORMENTA, SOY UNA CRIATURA DE LAS TINIEBLAS
LA LUZ ME MOLESTA....
..VOS ME MOLESTAS.

ENTONCES NUESTRA DISCUSION TERMINA AQUI, MALDITO.
EN LOS OSCUROS DIAS QUE VENDRAN, ACORDATE QUE LAS COSAS PODRIAN HABER SIDO DIFERENTES, GORO.
¡VOLVE!
UMPPHHH
QUE TUVISTE UNA ULTIMA OPORTUNIDAD PARA ALEJARTE DE LOS ABISMOS.
...PERO AHORA PERDISTE ESA OPORTUNIDAD PARA SIEMPRE.
NOS VOLVEREMOS A ENCONTRAR, GORO. EL DESTINO ASI LO QUIERE.
Y ESTO... ...ESTO SOLO FUE...
...LA CALMA ANTES DE LA TORMENTA.
SEGUI LAS AVENTURAS DE LOS MEJORES GUERREROS DEL MUNDO EN...
MORTAL KOMBAT®



Lo último de lo último de lo último de lo último de lo último

Ruidos para tapar los ruidos

Ruidos para tapar los ruidos. Preocupados por los ruidos de los motores de los aviones, que no hacen tranquilos los vuelos, un grupo de empresas europeas trabajan en un sistema activo para reducirlos. ¿En qué consiste esta tarea? En producir sonidos que contrarresten las vibraciones producidas por los motores. Tal vez inventen algo para que no se escuche a tu hermana cuando habla por teléfono.



Ahora hay un aparato que te dice lo gordo que estás

Ahora hay un aparato que te dice lo gordo que estás. Se trata de un analizador de grasas del cuerpo humano que pesa menos de medio kilo. Basta adherir unos electrodos a manos, muñecas, pies y tobillos del gordito en cuestión, después introducir datos como edad, sexo, altura, peso y estado atlético, para que el aparato, haciendo pasar unas ondas de radio totalmente inofensivas, determine el peso ideal de la persona. ¡Y a no comer tantos postres!

El láser avanza para mejorar tus dientes

El láser avanza para mejorar tus dientes. En California están desarrollando el primer láser destinado a la medicina dental que trabaja en los tejidos duros como la dentina, que es una capa de tejido calcinado bajo el esmalte que cubre la mayor parte del diente y su raíz. Se espera que el láser pueda cambiar la estructura del mineral de la dentina, creando un esmalte sintético más poroso y altamente resistente a las caries. A ver... ¡Abra bien grande la boca!

No se van a poder robar autos con tranquilidad

No se van a poder robar autos con tranquilidad. Los alemanes están metidos en una empresa que permitirá, en poco tiempo, localizar vía satélite los automóviles robados. Una vez encontrados, también vía satélite, los paralizará. Los ladrones de automóviles están bastante disgustados con este avance tecnológico.

Cuando una gallina hace sus necesidades, por ahí, se enciende una lamparita

Cuando una gallina hace sus necesidades, por ahí se enciende una lamparita. Una compañía británica está dispuesta a imponer el consumo de la "energía de los pollos". Han comprobado que una mezcla de viruta, paja y excremento de aves puede transformarse en combustible para centrales eléctricas. Ese producto, llamado gallinaza, tiene la mitad del valor calórico del carbón y el proceso de combustión se basa en la tecnología de la quema de la basura. ¡Más respeto por las gallinas!



Figurita Difícil

(leélo solamente si tenés muchas ganas)

Hace ya un año que, desde Figurita Difícil, te hacemos propuestas distintas. En este rinconcito de Top Kids tratamos de hablar con vos de otra manera. Y eso, a nosotros, nos hace sentir bien. Esperamos que lo mismo te ocurra cada vez que leés esta columna.

Porque, como bien sabés, la vida no es sólo videojuegos. No es cosa de apretar tu joystick día y noche y listo. Por eso, nos parece bien hablarte siempre de las obligaciones que la vida te va imponiendo a cada edad y, también de los derechos que, como chico, tenés. Algunos derechos, por lo general, podés ejercerlos libremente: jugar, divertirte, pasarla bien con tus amigos. Otros derechos te los tiene que completar la sociedad: educación, salud, seguridad. Es verdad que los chicos son vulnerables por ser chicos; por eso los grandes debemos hacerles posible un mundo mejor.

Bueno, creo que para un número aniversario me estoy poniendo algo pesado. O no. Eso, en definitiva, lo decidís vos. Ya que para vos está pensada esta revista y esta columna que escribe W.B. y que llamo, por alguna razón, Figurita Difícil.

HORROROSCOPO

El horróscopero pidió aumento de sueldo. Dice que una persona que acierta todo lo que va a pasar, no puede ganar una miseria. Nosotros le propusimos pagarle dos miserias, pero no aceptó. En cualquier momento el Dire saca el Horróscopo y pone una nota sobre la cría de pulgones en el desierto.

Aries:
(21 de marzo al 20 de abril)
Cuidado con quemar tanta energía. Hay que saber dominar tanto ímpetu. ¡Qué te parece si le dedicás más tiempo al estudio y a los deportes? Dale!

Tauro:
(21 de abril al 20 de mayo)
Las amistades crecen en este mes. Elegí bien los amigos y compartí con ellos todo tu buen sentido común. Ojo que una amiga se hará muy amiga tuya.

Géminis:
(21 de mayo al 21 de junio)
¡Uy! ¡Qué bien te va a ir en la escuela este mes! Urano te trata bárbaro; pero, por las dudas que los planetas se distraigan... ¡estudiá!

Cáncer:
(22 de junio al 22 de julio)
Este mes, los centavos que llegan a tu bolsillo serán bien invertidos. Por ejemplo, comprando este ejemplar de Top Kids. ¿Estás algo enamorado?

Leo:
(23 de julio al 22 de agosto)
Un mes cambiante. Comenzás bárbaro y a fin de mes te agarra fiaca. Superá esas ganas de no hacer nada con tu reconocida voluntad. Una rubita te mira.

Virgo:
(23 de agosto al 22 de septiembre)
¡No hables tanto en el colegio! Eso sí, a pesar de ser charlatán, estudiás bien y sos buen alumno. Para fin de mes se cruza una morochita preciosa.

Libra:
(23 de septiembre al 22 de octubre)
Qué bárbaro vienen estos meses. Tus esfuerzos en el estudio rinden sus frutos. ¡Cuidado! No comas tantas milanesas. ¡pará un poquito!

Escorpio:
(23 de octubre al 21 de noviembre)
Tenés un mes con ataques de mal humor. Calmate que nuevas amistades te van a hacer pasar buenos momentos. ¡Cómo! ¿Otra vez ñoquis a la crema?

Sagitario:
(22 de noviembre al 21 de dic.)
Mercurio y Marte se ponen de acuerdo y te hacen pasar un mes muy bueno. Estoy convencido de que la chica que predije no te deja dormir. ¿No es cierto?

Capricornio:
(22 de diciembre al 20 de enero)
Te gusta la ecología y es posible que este mes tengas oportunidad de hacer algo por la naturaleza. Hay una sorpresa de pelo largo y ojos negros.

Acuario:
(21 de enero al 19 de febrero)
Como sos un creativo, te destacarás por tus ideas brillantes. Si un amigo o una chica se comportaron mal contigo es momento de hablar y aclarar todo.

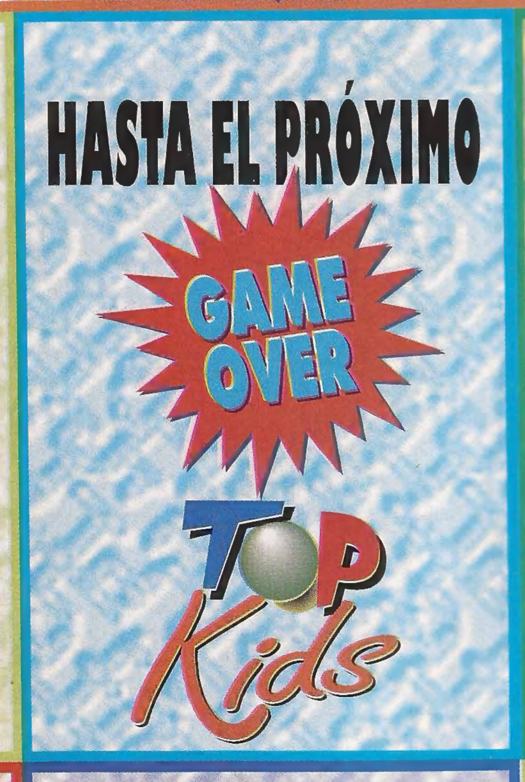
Piscis:
(20 de febrero al 20 de marzo)
Dice el Horroróscopo que Urano y Neptuno te ayudan en tus decisiones. Pero, por las dudas, decidí vos mismo. Bien en los estudios y en los recreos.

SCORPION se saca la careta



Todo el mundo sabe que Scorpion vino del infierno porque tiene un asunto que arreglar con el azulado Sub-Zero. Parece que al ninja amarillo no le cayó bien que el otro lo asesinara. Ya lo tuvimos hace muchos meses, con su carita tapada por el barbijo. Ahora se saca la careta y nos asusta con su verdadero rostro. Esperemos que no utilice su llamarada bucal para convertirnos en cenizas. Por las dudas, deberíamos andar con el matafuego en la mano.

Con el número 14 proseguiremos trayendo lo mejor. En mayo las novedades serán muchas. Procuraremos mejorar todas las secciones y equivocarnos menos (algo menos). El personaje central será un viejo conocido: Scorpion, pero en su versión "calavera", que es mucho más simpática. Pero no te adelantamos más. Aquí están las informaciones.



Juegos Deportivos Panamericanos | Mar del Plata '95 Argentina

Pasaron los Panamericanos hace más de un mes, pero en Deporkids creemos que quedan cosas por decir. No debemos con formarnos con resultados y medallas dor das. Sería bueno saber de qué manera estos juego afectaron a los chico Hicimos una consulta a muchísimos chicos (como cuatro) y obtuvimos opiniones mucho más importantes que la de varios periodistas deportivos.



Trucos y más trucos

Quisimos hablar con Emiliano pero no nos llevó el apunte. Está muy ocupado preparando los Top Tricks del próximo número. Según pudimos averiguar (gracias a una profunda investigación de Aki). Emiliano está trabajando en los Top Tricks de mayo... o sea, lo mismo que ya sabíamos. Por lo tanto, la noticia queda confirmada.

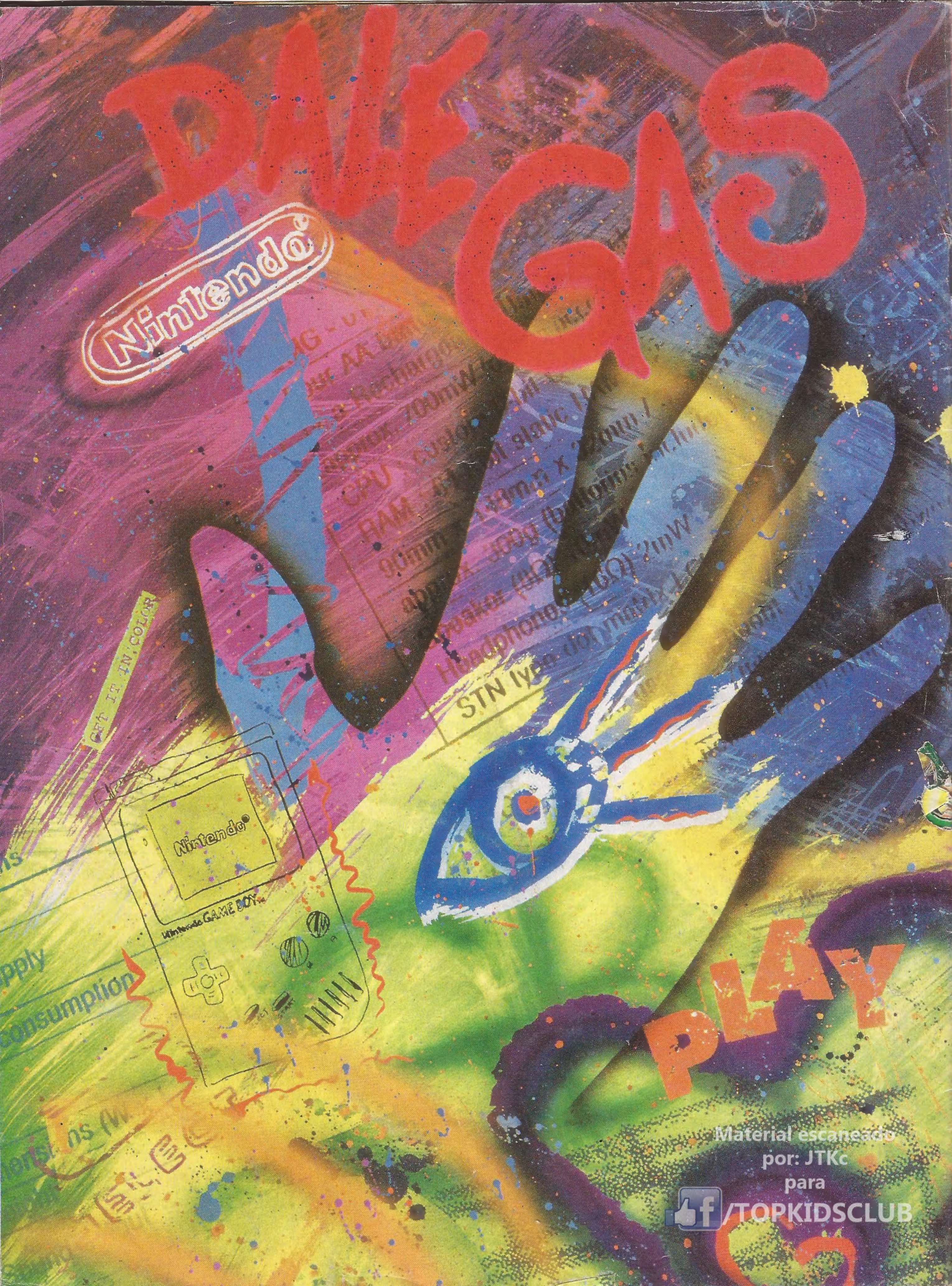
LINEA 0-600-1234-4

La línea 0-600-1234-4 sigue sonando.

Ustedes llaman, nosotros grabamos, la producción de nuestro programa de televisión da a conocer los llamados, respondemos a las preguntas y, como si esto fuera poco, publicamos varios de estos mensajes. Recuerden: hablen pausadamente, especialmente cuando dicen sus nombres. ¡De otra manera no entendemos nada!

Liberato anuncia grandes novedades para mayo.

Parece que el licenciado, en su columna, va a decir lo grande que es. Y después agregará nuevas pavadas a su larga lista. El Dire de Top Kids duda qué hacer con Liberato. A veces quiere estrangularlo y echarlo. Otras veces, no; quiere echarlo y estrangularlo. Creemos que cualquiera de las dos decisiones que tome será acertada.



DALE GAS
Nintendo
Nintendo
Nintendo GAME BOY
PLAY